
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
¡¡PRIMER JUEGO PARA PLAY 3!!
¡Al que no compre la Clú Play, le tiraremos una bombita!
club play
grand theft auto
San Andreas
Estrategia 1º Parte
YU-GI-OH!
Fusiones
MAYDAY COMICS
Año 3 #26
Argentina $ 4,90.-
RVM: De rechupete
CONFLICT VIETNAM
Estrategia Final
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
VR MISSIONS
Estrategia Clásica
SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN/TONY HAWK'S UNDERGROUND 2/SRS
SPIDERMAN 2/STAR WARS BATTLEFRONT/VIEWTIFUL JOE/ROBOTECH: INVASION
INUYASHA A FEUDAL FAIRY TALE/BREATH OF FIRE IV/BRAVE FENCER MUSASHI



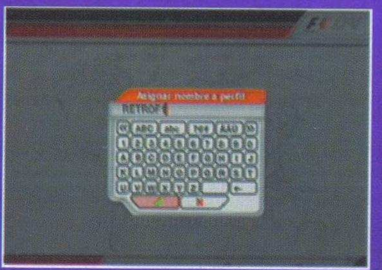
Pa' hacerle morder el polvo a Schumi

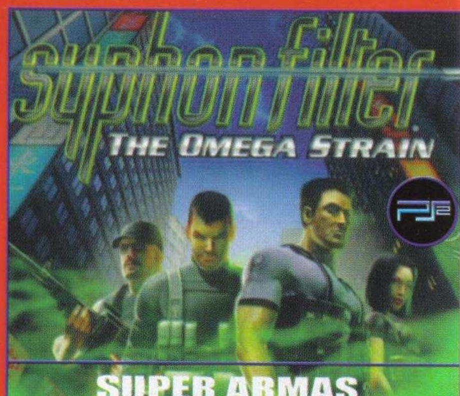
Y, sí... cada vez que aparece uno de esos superdotados a los que no se les puede ganar ni en mil años, todos soñamos con convertirnos en el rival más temido y hacerle probar el amargo sabor de la derrota. Y si ese es tu sueño, con el Formula One '04 vas a poder hacerlo... y con la ayuda de estos truquitos, por las dudas...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL FORMULA ONE '04: 8,00

Autos históricos: Creá un nuevo perfil e ingresale el nombre RETROF1.
Habilitar el Jordan 191: Ganá la temporada en el modo Arcade.
Habilitar el Lotus 72E: Ganá la temporada en el modo Simulation.
Habilitar el Renault RE20: Ganá el campeonato en el modo Career.
Habilitar el Williams FW14B: Ganá una carrera en el modo Arcade.







SUPER ARMAS

Sí, leíste bien. Porque en este Syphon Filter: Omega Strain, si tu performance con un determinado tipo de arma es sobresaliente, el mismo juego te premia con un arma acorde a tus necesidades. Por ejemplo, si te gusta hacer volar en pedacitos a tus enemigos mediante granadas, el ranking que vayas recibiendo se traducirá en un arma lanzagranadas. Copado, ¿no?

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN: 7,00

ARMAS BONUS: El ránking que obtengas a lo largo del juego se te recompensará en base a armas especiales. Este es el listado...

Especialista en Combate:
Intermedio (300 muertes): G33E
Avanzado (600 muertes): FA-MAS
Experto (900 muertes): FAL
Elite (1300 muertes): C8 rifle

Especialista en Combate con Cuchillo:
Intermedio (50 muertes): Stiletto
Avanzado (100 muertes): Shuriken
Experto (250 muertes): IPCA Commando
Elite (450 muertes): VibroBlade

Tirador Especializado:
Intermedio (200 tiros a la cabeza): Dragunov
Avanzado (450 tiros a la cabeza): AU300 Mod-R
Experto (750 tiros a la cabeza): ACR
Elite (1100 tiros a la cabeza): M82 BFG

Especialista en Fuerza no Letal:
Intermedio (50 muertes): E.D.T.
Avanzado (100 muertes): Granadas de Gas DormaGen
Experto (200 muertes): Pistola de Aire
Elite (300 muertes): E.P.D.D.

Especialista en Tácticas Explosivas:
Intermedio (100 muertes por granadas): Granada Fragmentadora M61
Avanzado (200 muertes por granadas): Granada Incendiaria
Experto (350 muertes por granadas): Agente Nervioso Sarin
Elite (500 muertes por granadas): M79

Especialista en Eficiencia de Equipo:
Intermedio (2 tiempos multiplayer dentro del par): M1 Super 90
Avanzado (4 tiempos multiplayer dentro del par): Shot Defender
Experto (6 tiempos multiplayer dentro del par): MDSA3
Elite (9 tiempos multiplayer dentro del par): M-16k



SALVANDO GENTE

Brave Fencer Musashi es uno de esos juegos que combinan magistralmente elementos de RPG y de acción pura. Y es por eso que ha sabido perdurar a través de los años. Si sos uno de los miles que ha tenido la suerte de caer bajo su hechizo, entonces seguramente vas a agradecer esta super ayuda que te damos...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL BRAVE FENCER MUSASHI: 9,50

The Bincho Fields: Los Bincho Fields se encuentran desperdigados por todo el mundo y es posible hallarlos a todos antes de llegar al último nivel. Para liberar a la gente que est atrapada dentro, debés pegarle con Lumina. Cada Bincho Field que destruyas aumentará tus BP en 5 puntos. La que sigue es la lista de los Bincho Fields, divididos por capítulos y con su respectiva cantidad.

Capítulo 2
Hay 3 Bincho Fields en Steamwood.
Hay 4 Bincho Fields en Somnolent Forest.
Hay 4 Bincho Fields en Twinpeek Mt.
Hay 1 Bincho Field mientras hacés rafting en el río.
Hay 1 Bincho Field en Hell's Valley.

Capítulo 3
Hay 4 Bincho Fields en Bichotite Mine.
Hay 8 Bincho Fields en el sótano del restaurant.

Capítulo 4
Hay 1 Bincho Field en la playa de Dragon Isle.
Hay 5 Bincho Fields en Ice Palace.

Capítulo 5
Hay 3 Bincho Fields en la colonia de hormigas de la mina.

Capítulo 6
Hay 1 Bincho Field al comienzo del capítulo.

Dibujo fan especial: Recolectá todas las figuras de acción, incluyendo la edición especial, hallá todos los Minkus y los Bincho Fields, y completá el juego. El ending va a aparecer normalmente pero, después de mostrar el logo de Squaresoft, un dibujo fan especial se va a ver. Este dibujo muestra a todos los personajes del juego e incluye una frase que dice *"Perfect! Thank you for playing!"*.







Conseguir la figura de Mom Minku: Luego de hallar los trece Minkus, dirigite al castillo y hablá con Shepherd Beefalo, quien te dirá que Mother Minku está enojada. Andá ahora a la entrada de Meandering Forest para enfrentarte a ella y, una vez derrotada, dirigite a la juguetería para comprar la figura de acción de Mom Minku.

Hacer crecer las plantas: Usá tu Water Scroll y disparales burbujas a las plantas o el Hopper para que aumenten de tamaño.

Recompensas especiales: Completá el juego y mirá los endings. Luego de los créditos,el logo de Squaresoft aparecerá normalmente. Presioná ✖ para salvar el juego y cargá este último archivo salvado para comenzar automáticamente en el Capítulo 6. Así, vas a poder buscar secretos que se te pudieran haber pasado anteriormente.

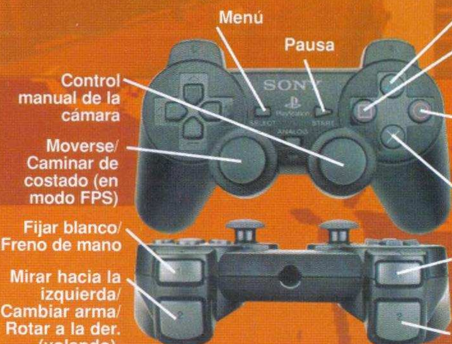
La 6ta. armadura legendaria: Una vez que hayas rescatado a Weaver del Bincho Field de Twinpeak Mountain y que tengas la Legendary Cloth en tu inventario, dirigite al castillo para hablar con Weaver. Ella va a usar la Legendary Cloth para hacer una nueva indumentaria que puede ser tanto la L-Quilt como el L-Glove. Elegí vos la armadura legendaria que quieras y volvé un tiempo después para ver cómo Weaver te la exige.

Grand Theft Auto San Andreas

DELINQUIENDO EN JOLIBUD

Un viejo dicho yanqui reza: "Nunca llueve en California". Sin embargo, vos no tenés por qué hacer caso a todo lo que los yanquis digan (para eso, ya está el gobierno, je). Es hora de demostrarles que están equivocados. Que California sí puede ser objeto de una gruesa y pesada lluvia... una lluvia de balas.

CONTROLES



L3: Agacharse / Planear (helicóptero)
↑: Cambiar estación de radio / Activar el modo pandilla
→: Responder positivamente / Saltear viaje
←: Responder negativamente
↓: Cambiar estación de radio / Desactivar el modo pandilla

Por Adrián Carrión

Ya llegó. Ya está con nosotros. Cuando el Grand Theft Auto: San Andreas hizo su ingreso triunfal a la editorial, se nos aflojaron las piernas, las rodillas nos temblaron como una docena de flanes Ravanna, nuestras manos chorrearon cataratas de sudor y nuestros calzones pasaron a decorar el suelo en lugar de nuestros respectivos culines. Y es que habíamos esperado mucho por ese momento. Habíamos oido maravillas de él. Habíamos leido maravillas de él. Habíamos imaginado maravillas de él... y nada de eso se acercó siquiera a la grandiosa experiencia que fue poder tenerlo finalmente en nuestras manos y recorrer sus calles por momentos sucias y por momentos ostentosas. Un juego impresionante que te da todo lo que imaginabas que podía tener... y más. Mucho más. Porque ni siquiera jugando a los GTA anteriores todos unidos en un utópico e idealizado título, podés tener una leve idea de la experiencia que este San Andreas te tiene preparada...

Bienvenido a San Andreas

Luego de que te libere la policía, subite a la bicicleta y andá a lo de CJ (en el mapa de esta revi, está marcado como Casa Segura). Cuando llegues, entrá a la casa pisando el círculo rojo.

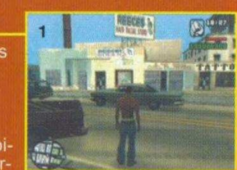
Big Smoke

Escena animada, nada del otro mundo.

Sweet and Kendl

Seguí a tus amigos en bici; si vienen los mafiosos a atacarte, no te hagas problema: mucho no pueden hacerte. Si te perdés, fijate en el mapa (el punto azul). Metete en tu casa, agarrá la cámara en el primer piso y tocá el triángulo amarillo que está también en el primer piso. Ahí vas a poder cambiarte de ropa (primero, tenés que comprarla). Salí de tu casa y andá a ver a Ryder.

Ryder


1

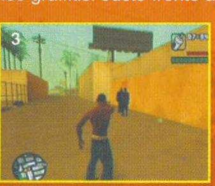
Subí al auto de Ryder y conducí hacia la izquierda por tres cuadras; luego, tres cuadras más doblando hacia la izquierda: la barbería está en la esquina (foto 1). Cambiá de apariencia y salí (si no querés, no cambies nada y salí igual). Cruzá a la pizzería y comé algo (no en exceso): te va a servir para no perder peso y evitar estar debilucho. De vez en cuando, es bueno comer algo. Mientras comés, Ryder va a querer asaltar el lugar y se va a pudrir todo. Subite rápido al auto de Ryder pero no escapes: atropellá al chaboncito que te sacó a corchazos de la pizzería para quedarte con su escopeta. Volvé a la casa de Ryder.


2

MISIONES DE SWEET

Tagging Up Turf

Andá a verlo a Sweet. Subí al auto y andá hacia el oeste. Él te va a enseñar a tapar las pintarrajeadas que se mandan tus enemigos. Una está justo enfrente de la casa de la izquierda y la otra está detrás de esta casa (a la vuelta, en el pasaje que, a los costados, tiene paredes de ladrillo) (foto 2). Volvé al auto y conducí hasta el este de Los Santos. Sweet te va a dejar tirado y vos tenés que encargarte de los graffitis. Justo frente a vos, tenés uno (al lado del dibujo de la minita); andá por el callejón de la izquierda y vas a ver a un par de pandilleros al lado de otro graffiti. Podés enceguecerlos con el aerosol y tapar el graffiti tranquilamente (foto 3). Ahora, andá a la marca para que el juego te enseñe cómo saltar verjas y continuá hasta llegar al próximo graffiti (está en el techo). Te van a buscar, volvé a la casa segura y ya está.

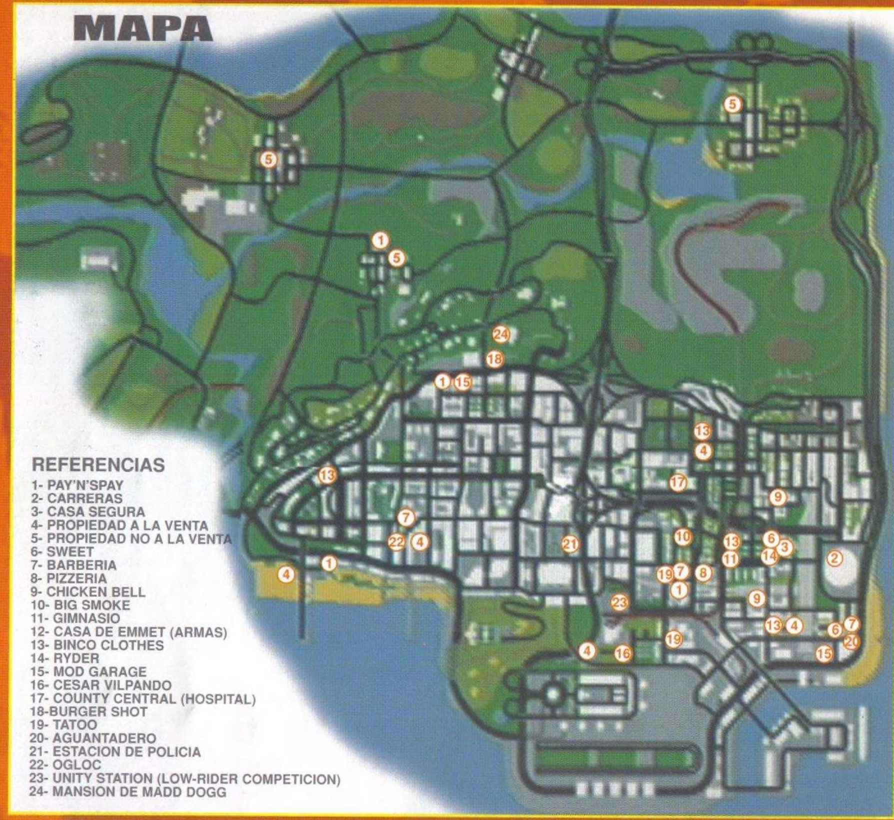

3

***Nota:** A partir de ahora podés seguir buscando graffitis por todo San Andreas, lo cual te va a ayudar a subir puntos de respeto.*



Cleaning the Hood

Andá al punto de encuentro (está muy cerca, hacia el sur). Ahora, ¡a pegarle a los narcos! La primera localización está a la vuelta de tu casa; andá y dale cachengue (te vas a dar cuenta de quién es porque la esce-



na animada te lo muestra). Para pelear, mantené presionado **R1** para trabar el blanco (porque, sinó, vas a tener que apuntar manualmente) y presioná ● o ▲ para atacar (inclusive, podés pegarle en el piso). Luego, agarrá el bate, andá hacia la derecha cruzando las vías, entrá a la casa y rompelos a todos (si querés, dale a los drogadictos también). Volvé al vecindario para terminar la misión.

Drive - Thru

Andá al Chicken Bell que está un poco más al sur de donde estás. Comenzó la fiesta... ahora tenés que correr a los malos. Quedate lo más cerca que puedas del auto rojo así tus amigos le disparan. Cuando el auto de ellos se empiece a prender fuego, los que están ahí dentro van a salir: atropellalos o dejá que tus amigos les disparen (pasá cerca de ellos). Luego de eliminarlos (choreate las armas que dejen), volvé al barrio.

Llevalo a Smoke a su casa. En un rato, Sweet te va a llamar y te va a sugerir que vayas al gimnasio. Andá cuando quieras para subir tus puntos de Stamina, Muscle y aprender nuevos movimientos para boxear.

Mines and AKs

Andá a la casa de Emmet en donde te van a enseñar a disparar. Resumen:

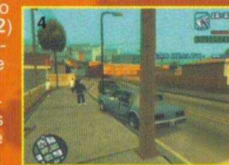
●: Disparar.
R1: Apuntar auto y manual (si hay blancos, automáticamente; sinó, manual).
R1 + R2 o L2: Cambiar blancos.
L3: Agacharse; si hacés ← o →, rodás para los costados.

Dispararle al tanque de gas a los coches los hace volar (con una bala es suficiente). Al terminar la clase, llevá a Smoke a su casa. Luego, después de la llamada, andá al Binco Clothes a comprar algunos trapos y difrazate de algo.

Grand Theft Auto: San Andreas

Drive - By

Conducí hasta el territorio de Ballas. Je, je, je... este Sweet es un limado. Cuando llegues ahí, tenés que destruir otro auto a alta velocidad. Sólo cuando tenés Uzis podés disparar desde tu auto; mirá para los costados (con **R2** o **L2**) y presioná ● (si tenés personas en el auto, no podés disparar). Hacé que maten o atropellá a todos los chaboncitos ubicados en los puntos rojos (luego de que limpiás un punto, aparece otro) (foto 4). Por último, te va a saguir la policía (dos estrellas): para zafar, andá a tu Pay 'n' Spray amigo que te va a ayudar a quitarte esas molestas estrellitas (ojo que, si están titilando y te mandás un moco como atropellar a alguien, vas a volver a tener la misma cantidad de estrellas que antes). Volvé al barrio.


4

Sweet's Girl

Sweet está en problemas. Andá hacia el sur hasta el punto rojo y, cuando llegues, tratá de atropellar a la mayor cantidad de chabones que puedas y bajate liquidando a todos (bueeeeena, ¡RAMBO!). Después, agarrá un auto decente y andá al punto rojo (foto 5). Te van a perseguir algunos tipejos en coche. Vos volvé al barrio y todo va a estar tranquilo.


5

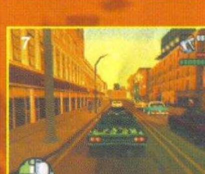
César Vilpando

Andá al punto que está más al sur: es el Mod Garage. Al entrar al garage, podés hacerle todas las modificaciones que quieras a tu auto. Comprale lo que quieras (o no le compres nada) y llevalo al punto que está al lado de la estación de tren. Ahí están los mejicanos (¿qué pasa, cabrón?). Acá tenés que hacer lo mismo que en un *Pump it Up* o un *Dance Dance Revolution* (foto 6). Mové el stick en la dirección que te indica la pantalla (en la parte de abajo) justo cuando la flecha pasa por el círculo del centro (no hagas mucha presión en el stick porque le vas a pifiar). Apostá toda tu plata porque esto es muy fácil de pasar. Cuando termines, hacé un poco de tiempo y César te va a llamar al celu. Obviamente, para darte trabajo. Andá a verlo.


6

High Stakes, Low-Rider

Seguilo hasta el punto (no es difícil) y tocá con tu coche el punto rojo para empezar la carrera (foto 7) (el Low Rider -o un Savanna- es requerido para correr; si guardaste el de la misión anterior, mejor). La carrera es muy fácil. Tenés que seguir los puntos que aparecen en el lugar (una flecha en ese mismo punto te va a indicar hacia dónde está el siguiente punto). Si te perdés, fijate en los puntos rojos del mapa del juego. Un consejo súper válido: no te pongas a hinchar las bolas con la suspensión (con el stick derecho o con el **R3** o el **L3**) porque vas a terminar mal; antes, practicá. ¡Ah!: tenés que salir primero para ganarte los 1000 morlacos.



7

MISIONES DE RYDER

Home Invasion

El asunto es simple: vas hasta el punto que está al noreste de tu barrio y estacionás la camioneta. Tenés 8 minutos para llegar (o hasta que amanezca, que es lo mismo). Entrá a la casa y mantené el perfil bajo. Agachate con **L3**. La primera caja está a la derecha (sólo vas a ver el indicador verde). Levantala con ▲ y llevala al camión (foto 8) (si te agachás, soltás la caja;

mejor, caminá y ojo con hacer mucho ruido (mirá la barra que está abajo de tu energía)). La otra está en el descanso de la escalera y la última está en el primer piso. Si el viejo lunático se da cuenta, te va a sacar a corchazos. Eso quiere decir que la misión falló. Cuando agarres las tres cajas, subí a la camioneta y llevala justo a la vuelta de la esquina de la barbería que está en la parte sureste del mapa. El tiempo no corre, así que andá pancho. De ahora en adelante, podés chorear el contenido de algunas casas (siempre y cuando tengas el camión que usaste en esta misión). Afaná lo que quieras y llevalo al aguantadero para hacerlo plata.



Catalyst

Van a asaltar un tren y tenés que cuidarlo a toda costa. Andá a buscar armas a lo de Emmet y andá al punto donde está el tren. Vas a ver un enfrentamiento entre bandas; los que **no** tienen la marca roja en la cabeza, **no** son enemigos. Después van a venir otros más en auto: bajalos y subí a la parte de atrás del tren (foto 9). Ryder te va a seguir; vos tirale las cajas para que las guarde en la camioneta. Cuanto más tiempo tardes en soltar el botón, más fuerza le vas a dar al tiro (foto 10). Luego, vas a tener tres estrellas de buscado: andá al Pay 'n' Spray más cercano para terminar con esta historia.





Robbing Uncle Sam

Andá al puerto. Cuando llegues al punto, no saltes ese muro; en cambio, corré hacia la entrada que está más a la derecha (a una cuadra). Desde ahí podés matar a todos (tenés que avanzar). Yendo para el portón en el que está el camión con Ryder, vas a ver un galpón y la reja que tenía un guardia al lado. Disparale al dispositivo que tiene la reja para abrirla (foto 11). Lo mismo con la puerta del galpón. Ryder va a fumanchar y a cubrirte de los guardias que vengan (no abuses porque lo van a matar). Agarrá el Forklift (la grúa pequeña que está ahí) y usalo para poner seis cajas dentro de tu camión. Con el stick izquierdo, subís y bajás la grúa del montacargas. Subí primero las cuatro que están dentro del galpón y después las que están afuera. Cada vez que pongas una caja en el camión (foto 12), bajá del Forklift y matá a todos los que estén cerca, así no se te acumulan lo enemigos y no lo matan a Ryder. Cuando pongas las seis cajas en la camioneta, subí a ella y corré a lo de Emmet para dejar la mercancía. Es muy probable que te causen problemas los milicos persiguiéndote (no es la policía, sino los militares). Presioná **R3** para tirar una caja de armas al asfalto (ojo que tenés seis y estás obligado a volver con algo de mercancía).





MISIONES DE BIG SMOKE

OG Log

Andá a buscar al amigo de BS a la comisaría. El pibe va a querer bajar a unos chaboncitos... no veo porqué deberías negarte, ¿no? Andá hacia el noreste hasta la casa de Freddy (foto 13) quien se va a escapar en moto. De la nada va a aparecer otra moto y vas a poder perseguirlo. El amigo de BS va a dispararle y, si querés, también vos podés hacerlo desde la moto (presioná **R1** con una Uzi equipada). Lo único que tenés que hacer es seguirlo de cerca; es muy poco probable que lo mates antes de que termine todo su tour por la ciudad. Cuando se detenga (luego de un largo tramo), andá y matalo. Mientras lo seguís, tené cuidado con las curvas bruscas porque lo más probable es que choques.



Running Dog

Big Smoke te va a llevar a un encuentro con el narcotráfico. Se pudre el rancho y uno corre. Lo que tenés que hacer es correr al que se escapó y matarlo. Si sos rápido con la mira, podés pegarle un tirito en la cabeza para terminar de inmediato la misión. Te va a dejar mucha platita, así que atento.

Wrong side of the tracks

Andá a la Unity Station, seguí al tren que sale con los tipos en el techo (foto 14) y acercate para que BS les dispare. La idea no es pegarse al tren, sino estar lo más alejado posible (siempre a la altura de los tipos) pero al alcance de la ametralladora de Big Smoke (foto 15). Son cuatro. No te preocupes en dispararle al



Grand Theft Auto: San Andreas

que está primero porque, luego de un tramo, se come un fierro y muere. Te quedan tres. Si no pudiste matarlos antes del túnel, **no** te conviene agarrar el camino de tierra; sólo cuidate del tren que viene de frente.





Just Business

Llevalo a Smoke al centro. Ahora la lucha es con los rusos. Agachate (foto 16) atrás de cualquier cosa de cemento y usá la mira automática para, desde ahí, matar a cualquiera (no te olvides de la ametralladora que te dejan tirada y el chaleco antibalas). Vas a pasar a otra seccion que es exactamente los mismo (foto 17). Ahora vas a huir en moto. Si presionás dos veces **R1**, cambiás de lado para mirar. Disparale a los cuerpos que salen de las motos y de los autos y, siempre que tengas oportunidad, disparale a las ruedas del camión (foto 18). Te van a seguir un par más y, tarde o temprano, todo tiene que acabar.

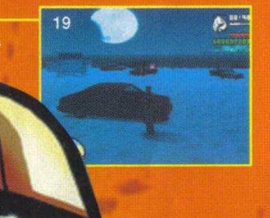




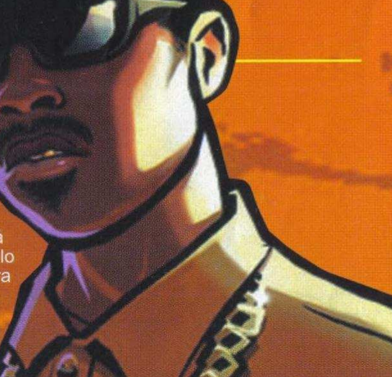
MISIONES DE OG LOG

Life's a Beach

Andá a la playa que está al sur de donde estás (foto 19) y hablá con el DJ. A cualquier cosa que te pregunte, respondele positivamente. Vas a jugar un juego que es igual que el de los Low-Riders pero con los botones ●, ▲, ■ y ✕ (foto 20). Luego, choreate la camioneta (tenés que pasar la prueba haciendo más de 4000 puntos) y llevala al galpón que está hacia el este.







Madd Dogg's Rhymes

Andá a la mansión de Madd Dogg. Entrá por la parte de atrás y agachate (esta es una misión de espionaje). En el radar, los puntos verdes son guardias que no se mueven y los rojos son guardias que patrullan. El punto del centro sos vos; cuando está blanco, quiere decir que cualquiera te puede ver; en cambio, cuando se pone gris, quiere decir que no te ve nadie (porque estás en una sombra o algo así). Ponele el blanco al que está dado vuelta (con **R1**) y, cuando estés lo suficientemente cerca, presioná ✕ para hacer una muerte silenciosa (foto 21). En la siguiente habitación, hay un guardia patrullando; si querés, esquivalo cuando se aleje; sinó, matalo silenciosamente. En la siguiente habitación, escondete en la puerta de la izquierda (foto 22) y esperá a que el guardia se detenga para achurarlo. Avanzá por el siguiente pasillo (atrás tuyo) y se va a disparar una escena. Textual: "Tan-









Grand Theft Auto: San Andreas

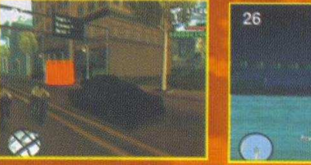
ner, you suck ass!!!" (claro palo al Driver). Avanzá agachado para que ni el barman ni el que está jugando al Driver te vean. En la habitación de la izquierda, tenés un escudo. Si pasaste por ahí, vas a ver a otro guardia y el libro de rimas de Madd Dogg (foto 23). Volvé a lo de OG Log para terminar la misión.

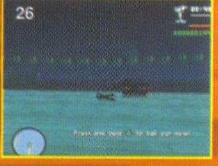




Management Issues

Agarrá lo que encuentres y andá a chorearte el auto negro que anda dando vueltas por la zona norte (foto 24) (el mapa te muestra en dónde está). Después, tenés que ir a donde están los otros conductores. Estacioná tu coche en la misma dirección que los demás y esperá (foto 25). Tenés que hacer todo esto antes de las 10 PM y el coche no debe tener ningún raspón. Si esto pasa, llevalo a tu Pay 'n' Spray amigo para repararlo y continuar con la misión. Cuando salgan, mantenete entre los dos autos y no rompas la fila. Recogé a Madd Dogg y tiralo al río desde el muelle que está en la misma playa donde jugaste al juego de baile; presioná ▲ antes de caer y listo (foto 26).



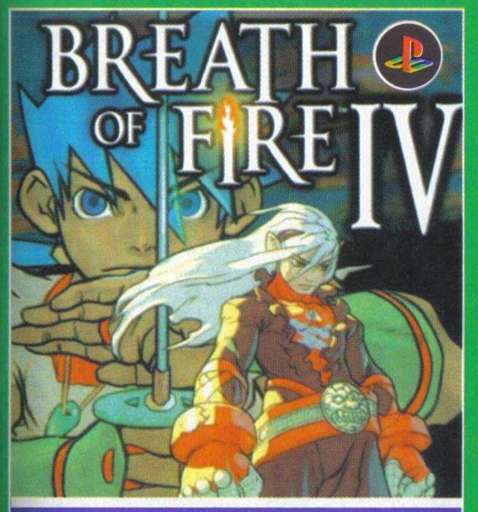


House Party

Cuando entres a la fiesta (es en tu barrio), se va a pudrir todo afuera. Usá la misma táctica que habías usado con los rusos y es pan comido.

Bueno, gente, esto ha sido todo por hoy. A no desesperar que en el próximo número continúa esta super-archi-recontra magistral estrategia del impresionante Grand Theft Auto: San Andreas.

club play



JUGANDO A SER HERRERO

Todo jugador de RPG sabe que hay ciertos elementos a lo largo de las aventuras que jamás se pueden pasar por alto. Armas, hechizos, pociones curativas y... sí: armaduras. Porque, no importa cuán fuerte seas, si no estás bien protegido hasta un alfeñique te puede propinar ese golpe que le cause la muerte a tu personaje. Y es por eso que te mostramos ahora las mejores combinaciones de elementos que podés realizar para obtener esos ítems defensivos que te protejan durante los furiosos combates del Breath of Fire IV.









PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL BREATH OF FIRE IV: 8,30

Fórmulas para forjar armaduras

Bent Screw + Bent Screw + Iron Scraps = Light Armor.
Bent Screw + Iron Scraps + Iron Scraps = Heavy Armor.
Bent Screw + Bent Screw + Bent Screw = Lightning.
Bent Screw + Iron Scraps + Glass Shard = Stout Mail.
Bent Screw + Dirty Filter + Glass Shard = Quicksilver.
Dirty Filter + Iron Scraps + Burnt Plug = Booster.
Glass Shard + Glass Shard + Glass Shard = Psychometer.
Iron Scraps + Iron Scraps + Iron Scraps = Mithril Ring.

El perfil de la valquiria

Si tenés una PS One y te gustan los RPG, entonces este número de la Club Play te viene como anillo al dedo, ¿no? Je, je. Y es que a los trucos y ayudas para Breath of Fire IV y Brave Fencer Musashi, ahora les sumamos esta super ayuda para uno de los más recordados RPG que se hayan hecho jamás: Valkyrie Profile.

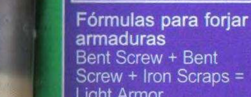
PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL VALKYRIE PROFILE: 9,50

Ubicaciones de las Flame Jewels (joyas de fuego)

¿De qué la van estas joyas de fuego? Las necesitás para acceder a recintos especiales ubicados en Seraphic Gate, dentro de los cuales podés obtener las mejores armas y los personajes secretos. Pavada de premio, ¿no? Hay ocho recintos especiales en total, por lo que se deduce que necesitás ocho Flame Jewels. Estas joyas se encuentran en los sitios que enumeramos a continuación.

Nota: Las Flame Jewels sólo están disponibles cuando jugás en el nivel de dificultad Hard.

Una en Salerno Academy.
Una en Dark Tower of Xervah.
Una en Citadel of Flame.
Una en Sunken Shrine.
Dos en Tombs of Amenti.
Una en Arianrod Labyrinth.
Una en Celestial Castle.





The Elder Scrolls IV OBLIVION™

El primer juego para Playstation 3

No, no le pifiamos al teclado. Ahí donde hay un tres, no debería haber un dos. Porque este RPG online está siendo desarrollado ni más ni menos que para la PlayStation 3. Y esa no es la única característica que hace que este Oblivion sea un título impactante. Porque estamos ante un juego capaz de revolucionar no sólo el mundo de los RPG sino también el de los videojuegos en general...

Bethesda Softworks nunca ha sido una empresa a la que se pueda acusar de no pensar en grande. Su saga de juegos más representativa, los RPG de The Elder Scrolls, siempre han sido famosos por sus vastos mundos y la innumerable cantidad de posibilidades que el jugador tiene dentro ellos. Mucho antes de que nadie tuviera la idea de un MMO (siglas de Massive Multiplayer Online o sea, un juego en red para grandes cantidades de jugadores), Bethesda ya estaba creando mundos artificiales tan gigantescos que el jugador podía perderse fácilmente en ellos. Pero su último juego, Morrowind, y sus dos packs de expansión, Tribunal y Bloodmoon, fueron tanto más allá que superaron por mucho las expectativas, incluso, de sus más fieles seguidores.

Morrowind era, literalmente, un mundo en el que podías hacer absolutamente todo lo que quisieras. ¿Tenías ganas de embarcarte en la historia principal? Dale, nomás. ¿Preferías, en cambio, convertirte en el mercader más rico de dichas tierras? Podías hacerlo. ¿Tenías ganas de abandonar todo y unirte a una tribu de hombres-lobo para causar el pánico en la región? El juego te permitía hacerlo. Morrowind ofrecía enormes mundos listos para ser explorados y repletos de aventuras, algo que es característica fundamental en los actuales MMO.

Pero, claro: Morrowind no era un MMO, sino un juego Single Player. Pero, cuando saltó de la PC a la Xbox (lamentablemente, nunca salió para la PS2), cientos de miles de jugadores que habían estado dándole duro a los RPGs japoneses, descubrieron esta joya de occidente.

La cuestión reside entonces en una pregunta.

El sistema de luces combinado con las texturas le dan a Oblivion un nivel gráfico que muchos juegos ya terminados envidiarían.

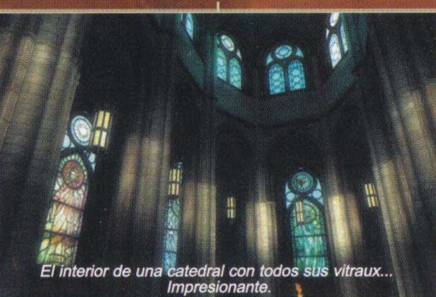
¿Qué se hace luego de que se llega a la cima? Simple: se va más allá todavía. Y es acá que el ya mencionado "pensamiento en grande" de los pibes de Bethesda vuelve a decir presente. Porque el nuevo juego que se encuentran preparando, The Elder Scrolls IV: Oblivion, no va a salir este año. Ni el que viene. No. Está planeado para algún momento del año 2006. Porque se trata, ni más ni menos, que de un juego para la PlayStation 3.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Distribución
Bethesda Softworks
Desarrollo
Bethesda Softworks
Género
RPG Online
Plataforma
PlayStation 3
Nro. de Jugadores
No disponible
Fecha de Lanzamiento
2006

El primero de la nueva era

"Siempre hemos visto a The Elder Scrolls como una serie que muestra mundos que nunca nadie había imaginado que se podían hacer", cuenta Todd Howard, productor del juego. Según Howard, cuando el equipo responsable de Oblivion comenzó a pensar en este proyecto, allá por mediados de 2002, ya tenían algunas ideas claras de lo que querían lograr con el juego. *"Apuntamos a crear 'el RPG de la próxima generación', y no solamente en términos de gráficos y plataformas"*, dice Howard, *"sino también en cuanto a la manera en la que los RPG se juegan y en la experiencia que brindan. Creemos que ya es tiempo de que los RPG den un nuevo paso adelante y muestren todo lo que son capaces de brindar"*. Howard también reconoce que el tiempo que les iba a llevar realizar un proyecto semejante fue un factor fundamental a la hora de decidir para qué plataformas saldría el juego. Puesto que sabían que un juego de tal envergadura no podía estar listo jamás para antes de 2005, momento en el cual los especialistas consideran que la actual generación de consolas estaría llegando al fin de su vida, decidieron entonces apuntar más alto todavía y convertirlo en la gran estrella de la nueva generación de consolas (léase, PlayStation 3).



El interior de una catedral con todos sus vitraux... Impresionante.

Pero, claro: una cosa es decir que *"vamos a hacer un RPG de aquellos"*... y otra muy distinta es hacerlo de verdad. Y es por eso que los pibes de Bethesda ya hace tiempo que vienen haciendo las cosas muy a conciencia e implementando nuevas ideas en dos de los campos más cruciales en un juego de estas características: el combate y la exploración.

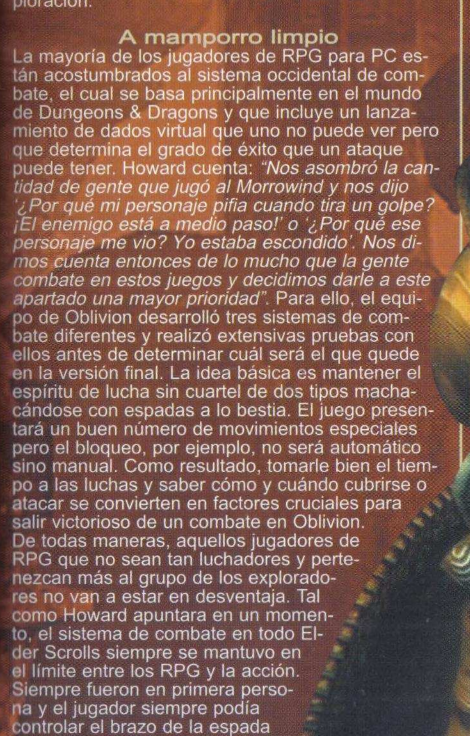
A mamporro limpio

La mayoría de los jugadores de RPG para PC están acostumbrados al sistema occidental de combate, el cual se basa principalmente en el mundo de Dungeons & Dragons y que incluye un lanzamiento de dados virtual que uno no puede ver pero que determina el grado de éxito que un ataque puede tener. Howard cuenta: *"Nos asombró la cantidad de gente que jugó al Morrowind y nos dijo '¿Por qué mi personaje pifia cuando tira un golpe? ¡El enemigo está a medio paso!' o '¿Por qué ese personaje me vio? Yo estaba escondido'. Nos dimos cuenta entonces de lo mucho que la gente combate en estos juegos y decidimos darle a este apartado una mayor prioridad"*. Para ello, el equipo de Oblivion desarrolló tres sistemas de combate diferentes y realizó extensivas pruebas con ellos antes de determinar cuál será el que quede en la versión final. La idea básica es mantener el espíritu de lucha sin cuartel de dos tipos machacándose con espadas a lo bestia. El juego presentará un buen número de movimientos especiales pero el bloqueo, por ejemplo, no será automático sino manual. Como resultado, tomarle bien el tiempo a las luchas y saber cómo y cuándo cubrirse o atacar se convierten en factores cruciales para salir victorioso de un combate en Oblivion.

De todas maneras, aquellos jugadores de RPG que no sean tan luchadores y pertenezcan más al grupo de los exploradores no van a estar en desventaja. Tal como Howard apuntara en un momento, el sistema de combate en todo El-der Scrolls siempre se mantuvo en el límite entre los RPG y la acción. Siempre fueron en primera persona y el jugador siempre podía controlar el brazo de la espada en tiempo real. Pero en los juegos anteriores el lanzamiento de dados le daba al combate un alto grado de azar y podía pasar que uno se acercaba sigilosamente a un enemigo dormido por detrás, le lanzaba un brutal golpe con un garrote de dos metros... y le pifiaba. Bueno, en Oblivion no habrá nada de eso porque, si bien los dados están presentes, no determinan el éxito o el fracaso de una acción, sino qué tipo de acciones el personaje puede realizar y con qué grado de efectividad. Por ejemplo, dado que el bloqueo es manual, si aprendés a bloquear bien, vas a bloquear siempre. Pero los puntos de habilidad de tu personaje al bloquear van a determinar la cantidad de daño que el bloqueo puede absorber y la fatiga que le genera a tu personaje. Lo mismo sucede cuando querés atacar con una espada.

Brujulita en mano

Por regla general, todos los RPG deben incluir un alto factor de exploración. De hecho, uno de sus mayores atractivos es la posibilidad

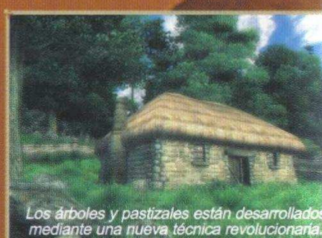


de viajar a lugares distantes y exóticos, ver paisajes fantásticos y encontrarse con criaturas extrañas (las cuales usualmente terminan reventadas a palazos para ver qué ítems nos dejan al morir). Morrowind había llevado este aspecto de los RPG a un nivel casi absurdo. El mundo de Tamriel era más que gigantesco y los jugadores podían pasar meses vagando por diferentes lugares, encontrándose frente a aventuras paralelas generadas al azar y explorando dungeons alternativos tan elaborados que empequeñecían a los dungeons principales de otros juegos. El problema consistía en que Morrowind era tan bestialmente grande y daba tanta libertad que aburrió casi a la misma cantidad de jugadores que entusiasmó. Muchos de los que comenzaron a jugar con él lo dejaron porque no tenían una dirección específica que seguir o simplemente porque se aburrieron. Howard y el equipo de Oblivion son concientes de esto y están trabajando para solucionarlo. *"Jamás dejes que el jugador se aburra. Queremos llevarlo siempre en dirección a algo entretenido, incluso si el jugador no sabe que está ahí"*. Una de las maneras en que Bethesda está solucionando esto es en el rediseño de todas las herramientas de navegación y orientación del juego. *"Ahora mismo estamos trabajando en una brújula dinámica que te señala cuán cerca estás de un dungeon mientras vas vagando por los bosques, o la distancia que te separa del personaje con el que debés hablar para seguir avanzando en la aventura"*. También han modificado la manera en la que el jugador se moverá por el mundo. Técnicamente hablando, el mundo de Oblivion es mayor incluso que el de Morrowind (algo bestial, para ser sinceros, pero que resulta, al fin y al cabo, el sueño de todo jugador de RPG). Pero Bethesda no quiere que pase lo que ha pasado en otras ocasiones: sólo unos minutos de diversión luego de un aburrido viaje de horas y horas. En cambio, el juego incluirá un mapa de viaje rápido, mediante el cual ya no vas a tener que realizar el mismo, repetitivo y embolante viaje entre dos lugares muy distantes.

Oblivion también posee grandes espacios abiertos magistralmente realizados

Innovador en cada detalle

Pero, claro: un gigantesco mundo por explorar no garantiza nada si el mundo en sí no resulta interesante y atractivo. Y Bethesda tiene ese flanco bien cubierto. Primero, Oblivion es gráficamente asombroso y esto abarca a todas las plataformas. *"No queremos que el juego se vea mejor en un soporte que en otro, como sucede en muchos casos. En general, las PC siempre tienen una ventaja visual sobre las consolas, pero nosotros apuntamos a que Oblivion tenga la misma calidad y resolución en todas sus versiones"*, dice Howard. Un rápido vistazo a las fotos que acompañan esta nota te dan una leve idea del esplendor visual que Oblivion será capaz de ostentar. Los muros de los dungeons van a estar llenos de humedad y la piel, las piedras y la sangre van a ser capaces de absorber la luz de diferentes maneras para generar los brillos que lanzan en la realidad, sean opacos o sean brillantes. Las técnicas que Bethesda está implementando incluyen mapeados normales para las luces, mapeados difusos para los colores, mapeados especulares para los brillos y mapeados paralelos para los detalles geométricos. Pero, si hay algo que demuestra que éste es un juego de la próxima generación, esos son los bosques. Cualquiera que entienda un poquito de tecnología de videojuegos sabe muy bien por qué los RPG prefieren los dungeons antes que los bosques. Los primeros consisten en líneas rectas y geométricas bien definidas y poseen muy pocos elementos móviles; los segundos, por el contrario, consisten en árboles... y los árboles poseen miles y miles de hojas y ramas que se mueven de manera independiente unas de otras, reflejando luces en millones de direcciones distintas y generando una cantidad aterradora de sombras y efectos. La pesadilla más horrible para cualquier diseñador de videojuegos. Y esto es lo que hace que los bosques de Oblivion sean tan asombrosos: es como asomarse a la ventana.



Los árboles y pastizales están desarrollados mediante una nueva técnica revolucionaria.

La tecnología usada en la creación de estos paisajes combina un sistema de generación de terreno basado en diferentes tipos de suelos con decenas de clases diferentes de árboles, cada uno de los cuales ha sido creado con cientos de elementos móviles, y diferentes tipos de pastos, todo lo cual conforma un paisaje generado al azar pero extremadamente realista.

De historias y personajes

Los fans de Morrowind pueden sentirse un poco decepcionados de que Oblivion no continúe la misma historia que supieron amar. Pero, de todas formas, este juego comienza de la misma manera en que lo hicieron todos los Elder Scrolls anteriores: con el personaje principal en prisión. Mientras te encontrás ahí, el Emperador llega a tu celda a través de un pasadizo secreto, escapando de un misterioso intento de asesinato. Bueno, eso de "intento" es una forma figurativa, porque el Emperador llega gravemente herido hasta vos y, antes de morir, te entrega el Amuleto de los Reyes y te encomienda que encuentres a la única persona que puede *"sellar las marmóreas mandíbulas del Olvido"*. Este "Olvido" (Oblivion) es, en el mundo de Tamriel, el equivalente al Infierno, y estos portales han sido sellados por medio de la voluntad del Emperador. Pero, con éste muerto, la tierra comienza a ser invadida por demoníacas criaturas con ansias de destrucción.

Enormes y laberínticos dungeons no podían estar ausentes en un juego como éste.

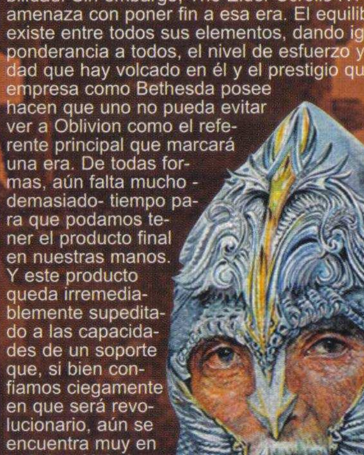
Un dato interesante es que el jugador jamás sabrá por qué se encontraba en prisión dado que, según Howard, eso obstaculizaría la sensación de libertad absoluta que quieren dar con este juego. De esta manera, si decidís que sos un inocente encarcelado por un crimen que no cometió o un asesino serial al que han puesto erróneamente en libertad, todas las decisiones éticas y morales y el tipo de vida que lleves en adelante (en el juego, se entiende) quedan absolutamente a tu criterio. Y, para aumentar aún más esta característica, Bethesda se encuentra trabajando en lo que ellos llaman Living World System y que hace que las decisiones que tomes se vean reflejadas a tu alrededor.

"Hemos mejorado mucho en este aspecto", cuenta Howard. *"Le estamos dando mucha importancia a la manera en que la gente va a reaccionar ante vos, dado que eso es lo más satisfactorio de convertirte en un personaje bueno, o en uno malo, o en uno que se encuentra a mitad de camino entre los dos extremos"*.

El juego incluye un sistema llamado Radiant AI al cual Howard describe como una mezcla perfecta entre Ultima 7 y The Sims. En lugar de seguir un patrón pre escrito, cada NPC ("Non Playable Character" o sea, aquellos personajes a los que no podés manejar) tiene una meta al azar que cumplir. La manera en que la cumpla queda absolutamente a criterio de este mismo NPC. Por ejemplo, si tiene hambre, puede decidir cazar algún animal, comprar comida o robarla para, luego, encontrar algún lugar donde sentarse y comer. Esto significa que cada uno de los mil NPC del juego sigue un determinado patrón de comportamiento las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana, sin importar si tu personaje está presente o no. Además, cada NPC reacciona frente a otros NPC. Así, si una persona decide robar una hogaza de pan frente a unos guardias, va a terminar arrestada. Y quiere decir también que todas las acciones que lleves adelante frente a testigos, van a ser recordadas por estos, quienes van a procesar esta información y decidir en base a ella cómo deben reaccionar ante tu presencia. Esta interacción está dada por lo que tu personaje pudo haberle hecho a ellos o a algún miembro de su familia, a qué grupo o clan pertenece cada uno y cuál es la reputación general que tenés en el Imperio.

De hecho, esta inteligencia artificial le ha generado a Bethesda un muy interesante problema que no vieron venir. Según Howard, la IA es tan buena que causó, por ejemplo, que un guardia hambriento decidiera ir a cazar un animal. Al ser descubierto, fue detenido por otro grupo de guardias contra los cuales se resistió. Esta lucha atrajo a varios guardias más y, en poco tiempo, la mayoría de los guardias había abandonado su puesto y estaba trenzada en una lucha... provocando que hubiera poca vigilancia y que otros NPC se escabulleran en las tiendas para robar. Hoy por hoy, Bethesda está trabajando en factores "sensibles" para los NPC y evitar así situaciones como ésta.

En los últimos años ha habido una marcada tendencia por parte de los desarrolladores en priorizar el aspecto gráfico de sus juegos por sobre la jugabilidad. Sin embargo, The Elder Scrolls IV: Oblivion amenaza con poner fin a esa era. El equilibrio que existe entre todos sus elementos, dando igual preponderancia a todos, el nivel de esfuerzo y creatividad que hay volcado en él y el prestigio que una empresa como Bethesda posee hacen que uno no pueda evitar ver a Oblivion como el referente principal que marcará una era. De todas formas, aún falta mucho -demasiado- tiempo para que podamos tener el producto final en nuestras manos. Y este producto queda irremediablemente supeditado a las capacidades de un soporte que, si bien confiamos ciegamente en que será revolucionario, aún se encuentra muy en pañales. Habrá que esperar y ver cómo esta grandiosa obra va evolucionando.



club play



UN POCO DE RECONOCIMIENTO





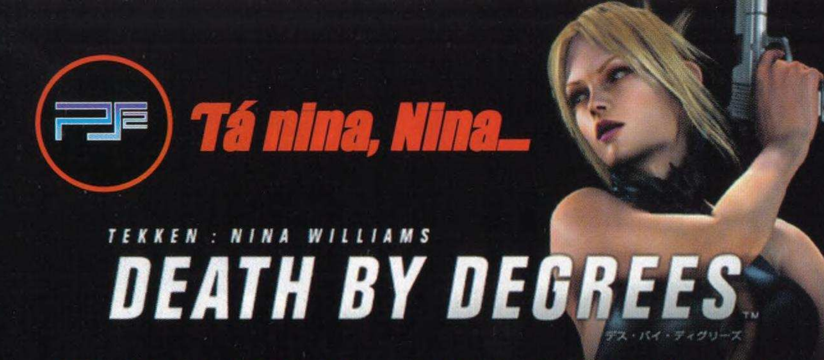


Si bien los que conocemos la historia del Hombre Araña sabemos que una de sus características es el poco reconocimiento que recibe por sus heróicos actos, en este juego la cosa resulta a la inversa. En Spiderman 2, podés hacer que el bueno de Peter Parker se convierta de una buena vez en un verdadero héroe amado por toda la ciudad. ¿Cómo? Obteniendo premios mediante las pistas que te damos a continuación...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL SPIDERMAN 2: 8,00

Premio Anger Manager: Detené 25 riñas callejeras.
Premio Alien Buster: Derrotá a Mysterio en el modo Story.
Premio Automobile Avenger: Detené 25 robos de autos.
Premio Balloon Popper: Reventá 25 globos.
Premio Bane Of Petty Thieves: Detené 25 robos de carteras.
Premio Big Game Hunter: Derrotá a Rhino en el modo Story.
Premio Champ: Derrotá a 200 enemigos.
Premio Crime Stopper: Detené 250 crímenes.
Premio Drenched Explorer: Recolectá las 130 Buoy Tokens.
Premio Employee Of The Month: Completá las 20 misiones Pizza.
Premio Friend To Children: Regresale sus globos a 25 chicos.
Premio Game Master: Completá el juego con un ránking del 100%.
Premio Gold Medalist: Batí los tiempos Mega en todos los desafíos.
Premio Good Samaritan: Ayudá a 250 ciudadanos en problemas.
Premio Hardcore Gamer: Completá todos los juegos arcade.
Premio Hero: Conseguí 45.000 puntos Hero.
Premio Hero in Training: Conseguí 15.000 puntos Hero.
Premio Honorary Deputy: Ayudá a 25 oficiales de policía.
Premio Human Ambulance: Ayudá en 25 emergencias médicas.
Premio Knowledge Seeker: Recolectá los 213 Hint Markers.
Premio Life Preserver: Rescatá a 25 botes que estén hundiéndose.

WWW.DVDR-GAMES.COM



Tá nina, Nina...

TEKKEN : NINA WILLIAMS

DEATH BY DEGREES

Namco regresa a la lucha con un muy promisorio juego de acción en tercera persona protagonizado ni más ni menos que por Nina Williams, la impactante rubia de la saga de los Tekken.



Sipi. Si te habías enamorado de ella en la saga de los Tekken y temiste que nunca más volverías a verla, suspirá aliviado. Porque los pibes de Namco no son ningunos melones y saben bien cuándo tienen mercadería de primera para comerciar. Y es así que la buena (re-buena) de Nina hace su regreso triunfal.

Historia de un bomboncito

Death by Degrees está ambientado en el pasado, cuando Nina recién comenzaba a formarse



Los escenarios interiores poseen detalladas texturas, exquisitas luces y una gran elaboración.

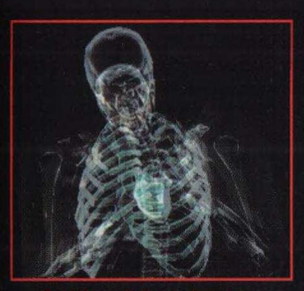
como una agente especial encubierta, y la demo que Namco dio a conocer dejó ver una buena variedad de niveles en los cuales quedan en evidencia los diferentes modos de juego que trae este Death by Degrees. La historia, por su parte, gira en torno a la misión que le es encomendada a Nina: rastrear una poderosa arma secreta que se encuentra en manos de una oscura organización criminal. De todas formas, los detalles sobre esta misión son muy vagos, no sólo para vos, sino para ella también, dado que sus superiores no son muy amigos de la locuacidad. Como resultado, sos vos quien debe recabar la mayor cantidad de pistas e información a medida que avanzás en el juego para ir desentrañando el misterio. Una de las mejores formas que tiene el juego para ayudarte es mediante las escenas animadas, durante las cuales suele haber datos importantes que te van a ayudar en tu investigación... si prestás la suficiente atención, claro está.

DEATH BY DEGREES

Distribución
Namco
Desarrollo
Namco
Género
Acción / TPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
1
Fecha de Lanzamiento
Marzo 2005

A jugarla de Sherlock

El modo de juego es una combinación de acción en tercera persona, exploración, combate y puzzles. Las partes "explorativas" parecen estar muy bien hechas, ya que te llevan a orientarte hacia un punto específico de tu investigación más que al hecho de vagar por ahí sin un rumbo fijo. Eso, sin contar que estas exploraciones son las que te llevan al siguiente punto importante del juego: los combates. Además de sus conocimientos en combate cuerpo a cuerpo (los cuales ya pudiste apreciar en los Tekken), Nina posee una buena variedad de armas y aparatos. El sistema de control del juego (similar al de Rise to Honor), te permite usar los sticks analógicos para apuntar a un blanco y los botones de los "hombros" (L1, L2, R1 y R2) para atacar, lo cual resulta en una muy sólida y veloz reacción (una vez que te acostumbrás, por supu). Luego de haber eliminado a tus enemigos, podés revisarlos para ver si dejaron caer algún ítem importante que te permita seguir avanzando. Un interesante agregado al juego es el escáner para huellas digitales, el cual le permite a Nina copiar las huellas de sus enemigos caídos para usarlas en paneles especiales que abren o cierran determinadas puertas. Otro es el Stingray, un robotito volador que podés usar para revisar áreas que están lejos de tu alcance pero a las cuales no tenés que entrar necesariamente (por ejemplo, podés usar el Stingray para meterte por la ventana a una oficina y leer el código que te permita habilitar una nueva sección; con el código en tu poder, ya no es necesario que entres en esa habitación). Otra de las buenas innovaciones es el hecho de que Nina puede ir ganando experiencia, lo que le será muy útil para aumentar sus habilidades. Si bien este sistema de puntos de experiencia no va a ser tan elaborado como los de los RPG, te da la siempre atractiva posibilidad de hacer evolucionar a tu personaje a lo largo del juego y darle las características que vos creas convenientes.



Cuando realizás un ataque muy preciso, se activa una escena animada como ésta, bien al estilo de Romeo Must Die.



No siempre vas a tener armas a tu disposición... por lo que las artes marciales se convierten en la mejor alternativa.

'Tá bien hecha, che

En cuanto a los gráficos, es probable que notes el "efecto serrucho" en algunas de las imágenes, lo cual es entendible dado que el juego todavía dista mucho de estar terminado. Sin embargo, ya se vislumbran detalles que aseguran que el aspecto visual de Death by Degrees no va a ser nada despreciable. Nina, por ejemplo, está excelentemente renderizada, con todas sus curvas y redondeces bien puestas (como bien te habrás dado cuenta ya, picarón). Además, a lo largo del juego la vas a ver desfilar enfundada en diversos atuendos, todos ellos con un alto nivel de detalle y excelentes texturas. Algunos de los NPC también poseen el mismo nivel de terminado que Nina, aunque otros están claramente algunos pasos atrás. Los escenarios son muy detallados y amplios, con suficiente espacio como para moverse libremente y enfrentarse a varios enemigos a la vez.

En términos generales, aunque estaría listo recién para el año que viene, Death by Degrees tiene ya un enorme potencial y promete seducir tanto a los fans del género como a los incondicionales seguidores de Nina. Por lo pronto, no hay mucho más por agregar... así que te dejamos libre para que disfrutes de las imágenes de esta nota, je.



CONFLICT VIETNAM

MAS JUNGLA, MAS CALOR... Y MAS BALAS, POR SUPU.

La selva, frondosa y oscura, te aguarda con sus hambrientas fauces abiertas. Sus colmillos destellan y su aliento fétido presagia pesadillas de muerte y destrucción. La guerra continúa...

Por Adrián Carrión

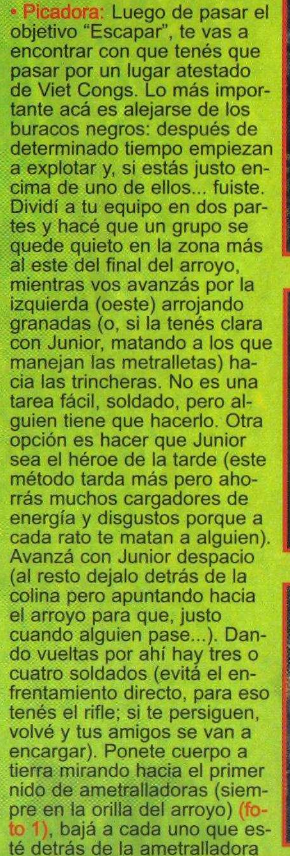
Este mes sí que te resultó jodido, ¿no? Te costó esperar esta estrategia, ¿no? Y, bueh... se entiende. Este Conflict Vietnam es un juegazo y aguardar a la segunda parte de la estrategia exclusiva no es precisamente una misión para ansiosos. Pero ya está acá, bien completita y detallada, como solamente nuestro intrépido corresponsal de guerra, Adrián "Tengomosquitoshastaenelcucu" Carrión, puede darte. Dale que va...

CONTROLES

Nota: Para que no te estorbe en el resto del juego (y sobre todo cuando entres en el modo primera persona), ingresá en las opciones de tu perfil y desactiva las siluetas de las armas. Además, cuando no sepas a dónde ir, seguí a la flecha de la brújula.

4. Hill-933 (2 / 2 / 1968)

4A. OBJETIVOS:



• Escapar: Van a venir algunos soldados del otro lado del río; no les des bola y seguí por el arroyo. Si querés matarlos igual, llevá a tus compañeros hacia un lugar seguro (como dentro del arroyo) y, con Junior y su rifle, bajalos a todos; es mejor así porque, sino, vas a perder vendajes médicos al pedo. Cuando llegues al final del arroyo, vas a pasar esta misión.

• Picadora: Luego de pasar el objetivo "Escapar", te vas a encontrar con que tenés que pasar por un lugar atestado de Viet Congs. Lo más importante acá es alejarse de los buracos negros: después de determinado tiempo empiezan a explotar y, si estás justo encima de uno de ellos... fuiste. Dividí a tu equipo en dos partes y hacé que un grupo se quede quieto en la zona más al este del final del arroyo, mientras vos avanzás por la izquierda (oeste) arrojando granadas (o, si la tenés clara con Junior, matando a los que manejan las metralletas) hacia las trincheras. No es una tarea fácil, soldado, pero alguien tiene que hacerlo. Otra opción es hacer que Junior sea el héroe de la tarde (este método tarda más pero ahorrás muchos cargadores de energía y disgustos porque a cada rato te matan a alguien). Avanzá con Junior despacio (al resto dejalo detrás de la colina pero apuntando hacia el arroyo para que, justo cuando alguien pase...). Dando vueltas por ahí hay tres o cuatro soldados (evitá el enfrentamiento directo, para eso tenés el rifle; si te persiguen, volvé y tus amigos se van a encargar). Ponete cuerpo a tierra mirando hacia el primer nido de ametralladoras (siempre en la orilla del arroyo) (foto 1), bajá a cada uno que esté detrás de la ametralladora hasta que no vengan más. Ahora (siempre en la orilla), caminá hacia la derecha y hacé lo mismo con la otra ametralladora (foto 2). Avanzá un poco y vas a ver cómo, mágicamente, aparecen 5 o 6 soldados del VC. Escondete detrás de la piedra y mirá hacia la derecha (si alguien te quiere atacar, lo van a achurar tus amigos que apuntan hacia el arroyo). Avanzá un poco para que caigan algunas bombas de los morteros (vos volvé para que no te bajen) y, cuando dejen de caer bombas, llamá a tus amigos y pudrila.


1



2


3


4

Una vez liberada la zona, seguí por el camino que se habilitó a la derecha (si vas por el de la izquierda, te van a emboscar y vas a morir; pero si se te ocurre ir por ahí, las Claymore van a servirte de mucho cuando te quieran atacar por atrás). La siguiente parte de las trincheras es simple, revisá toda la trinchera para encontrar un rifle para Cherry y avanzá por el único camino por el que se puede seguir (hacia la cueva). Vas a ver una bifurcación; no importa el camino que elijas, vas a llegar al mismo lugar. Por lo pronto, yo tomo el de la izquierda porque tiene más acción. Al salir, es un muy buen lugar para salvar.

• Campamento Base: Primero, limpiá la zona que está antes del campamento (a la izquierda de la salida de la cueva hay un slodado que, si vas bien despacito, no te va a ver y podés hacerle una "muerte a hurtadillas" (como dice el juego) que te va a dar 5 puntos extra al terminar la misión). Andá por el camino de la izquierda para pasar al campamento (foto 3) y eliminá a todos los enemigos (ojo que vienen desde todos lados). Asegurate de que todos tus chicos tengan balas ya que, si no les cambiás las armas, ellos no las van a cambiar y, por más que no tengan balas, van a querer disparar... con un resultado muy trágico. **No te vayas sin cumplir con los objetivos extra.**



• Punto de Colisión: Salí por el noroeste del campamento hasta llegar al helicóptero caído.

• Sobrevivir: Nadie debe morir al terminar la misión.

4B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Armas ZSU-4: Hay una en el centro del campamento VC (foto 4) y la otra está camino al helicóptero. Destruila con una Claymore con detonador (con la Claymore seleccionada en el inventario, presioná **R1** para cambiar el modo) o mandá a uno de tus compañeros a que la destruya.

• Inteligencia: Los documentos son cuatro; buscalos en todas las chozas.

• Rebuscar: La armería está en la parte del fondo (foto 5) dentro de la choza del medio.

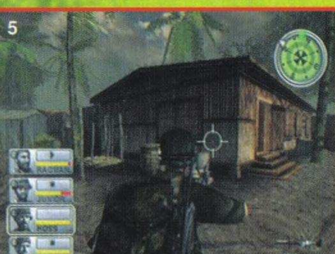
5. Entrando en la zona de fuego (2 / 2 / 1968)

5A. OBJETIVOS:

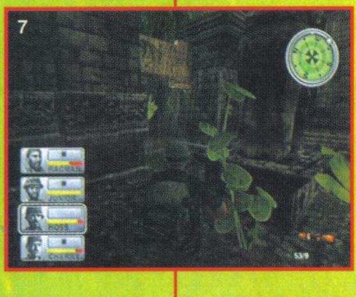
• Napalm: Corré a la puerta del campamento VC (ya estuviste acá, así que lo vas a encontrar fácilmente). Antes de salir, si tardaste mucho, los aviones van a atacar.

• Escapar: Avanzá hacia el norte eliminando a cualquiera que se te acerque hasta llegar a las minas que rodean al templo. Mi consejo es que avances de a poco para que no se te junten muchos VC. Avanzá recién cuando no vengan más.

• Patrullera Fluvial: Cuando llegues al templo, girá por el primer camino que aparezca por la izquierda y luego seguí el camino (es muy lineal) hasta llegar al final (la parte del río). Fijate que la lancha (el punto verde en el mapa) no se detiene nunca, así que mejor te apurás para llegar antes que la lancha, porque de seguro vas a perder. Esto no quiere decir que tenés que pasarla corriendo, sino que con prisa pero atento; si lo hacés así, el tiempo te sobra. Cuando llegues al río, seguí por la izquierda para encontrarte con el barco.


5

6


7


8

• Sobrevivir: Nadie debe morir al terminar la misión.

5B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Minas: Cuando llegues al puente, desactivá todas las minas para que esté limpia la zona para los demás (foto 6).

• Inteligencia: Apenas entrás al templo, seguí por el camino de la izquierda (foto 7). Son dos, uno a cada lado de la siguiente entrada (del lado de adentro, junto a otros ítems).



6. Centro Enemigo (3 / 2 / 1968)

6A. OBJETIVOS:

• Sobrevivir: Podés cambiar en todo momento de personaje. Matá a todo lo que se mueva (foto 8) y preparate para un viajecito muy largo. Disparale a los barquitos con cargas explosivas (no te preocupes, no los tenés que distinguir... ¡vienen todos con cargas explosivas!) y a las minas (foto 9) para que no te destruyan el barco. Consejo general: para dispararle a cosas (objetos, no personas) será mejor que pongas la mira manual (**R3**).

• Avería: Cuando llegues al primer poblado, tu motor va a fallar; tu única misión es matar a los que se te acerquen o te ataquen.

• Compuerta: Éste es el tipo de objetivo que se pasa automáticamente por el sólo hecho de sobrevivir. Matá a los que te tiran misiles. Esta misión se traduce como la primera: no mueras.

6B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Civiles: Hay civiles en la selva (sí, aunque no lo

CONFLICT
VIETNAM

creas). No mates a ninguno.

• Convoy: Son tres (o sea, aparecen tres veces). La primera vez (foto 10) se complica porque al Jeep que está adelante casi no se puede ver, pero te vas a dar cuenta porque la mira (en modo manual) se pone roja. El primero aparece después de que te falla el motor de la lancha (usá a Ragman). El segundo está sobre la derecha, luego de pasar por la Compuerta (aparece si dejaste a alguno en el primer convoy). Y el último pasa por un puente (el tercer puente dentro del pueblo grande). Combiná los disparos de Ragman y Doc (si viste la escena animada, sabés que Cherry ahora es Doc porque es el doctor de la compañía) para derribar a los tres camiones (si te quedó uno, Doc puede encargarse de ese porque, al aparecer las minas adelante, el coronel casi se detiene; justo en ese momento, tenés el ángulo para bajarlos) (foto 11).

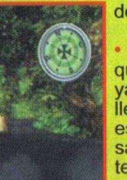
• Alijos de Armas: Son bultos (los identificás porque la mira se pone roja en modo manual cuando pasás por encima de ellos). Son tres y aparecen cuando se detiene el barco luego de derribar el último convoy. Reventalos (usá a todos tus personajes para encontrarlos) y chau objetivo extra. Tenés que apurarte a encontrarlos antes de que venga el helicóptero y te despeje el camino, porque ahí la lancha se va a mover y no vas a poder cumplir el objetivo.

7. La Estatua Sagrada (4 / 2 / 1968)

7A. OBJETIVOS:

• Selva: La hija (H'Dione) del jefe bueno del pueblo está en la abertura que está justo enfrente de la puerta de la casa del jefe. Para continuar, hablá con ella y seguila. Si querés, antes podés hablar con la vieja que está a la derecha para que te dé la ballesta (tenés más flechas al final del callejón de la izquierda).









• Proteger: Es importantísimo que la vietnamita no muera, ya que la única que te va a llevar al templo es ella (por eso termina la misión). Desactivá todas las trampas que te diga que tenés que desactivar y, cuando te espere para que mates a todos para avanzar, matalos en silencio (con cuchillo o con ballesta) porque si llegaran a venir más soldados, se te va a hacer más difícil proteger a la hija del jefe.

En la primera sección en la que debés matar a todos los enemigos para poder pasar, hay una sola complicación: dos vietnamitas que se miran el uno al otro. Lo único que tenés que hacer es esperar a que el que va por el río se aleje y listo.

En la segunda parte (pasando el río), podés encontrar enemigos en zonas elevadas y de difícil alcance; ese es un trabajo para la ballesta (tratá de que la use Junior porque la tiene más clara). Avanzá por el camino usando la mira automática para poder ubicar a los enemigos estén donde estén (porque, a veces, están entre la maleza) (foto 12).

Usá la ballesta para eliminar a los que estén arriba y, con el cuchillo, bajá a los que estén en tierra. Si usás la ballesta, apuntá a la cabeza y, si usás cuchillo, pegate al enemigo y presioná **R1**. Cualquiera de estos dos métodos se te va a cobrar como una muerte a hurtadillas (que es igual a 5 puntos extra para ese personaje).

• Estatua y Devolver: La hija del jefe te va a guiar hasta el templo: no es muy difícil, sólo tenés que llegar hasta el centro del mapa. Podés hacerlo de dos maneras. Una es el modo invisible (podrías tardar años en llegar) y la otra es a lo Rambo. A mí me gusta más la última opción, así que acribillalos a todos y volvé con el botín por el lado contrario por el que entraste.



Conflict Vietnam

• Sobrevivir: Nadie debe morir cuando termine la misión.

7B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Rescatar: Hay dos al noreste del templo (el otro está subiendo la escalera). Los otros tres están en la parte oeste del templo.

• Almacenes: Los alijos son como maletas para guardar las armas. Cada vez que pases cerca de uno, alguno de los tuyos va a decir *"¡Eh! ¡Encontré un alijo de armas!"*. Eso quiere decir que estás muy cerca de uno; buscá un poco y, cuando lo encuentres, destruilo con lo que quieras (foto 13). Son cuatro.

8. 1ra. División Aérea (5 / 2 / 1968)

Nota: Hablá con el personaje que tenés enfrente para actualizarte sobre la situación.

8A. OBJETIVOS:

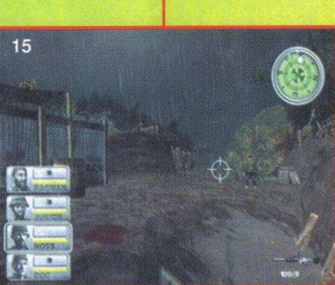
• Comandante Wallace: Andá a hacia el sur para encontrártelo (está al lado de los búnquers).

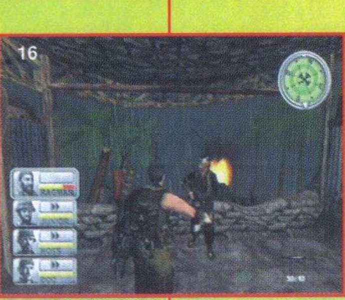
• Perímetro Sur: Antes de hablar con el comandante, plantá cuatro Claymores, una cerca de la otra (aunque no mucho porque, sinó, van a explotar todas a la vez) en cada búnquer: de cada uno de ellos van a salir VC y esto va a matar a algunos de los primeros enemigos que aparezcan. Yo no recomiendo que pongas a un soldado en cada búnquer para defender el área, porque sería un suicidio: algunos de los enemigos calzan lanzacohetes y con uno o dos misilazos vas a estar hecho. A todo esto, tenés que sumarle que el 80% de los ataques con mortero caen en un búnquer. Deberías estar curándote todo el tiempo (si es que no te matan los del VC con sus metralletas).

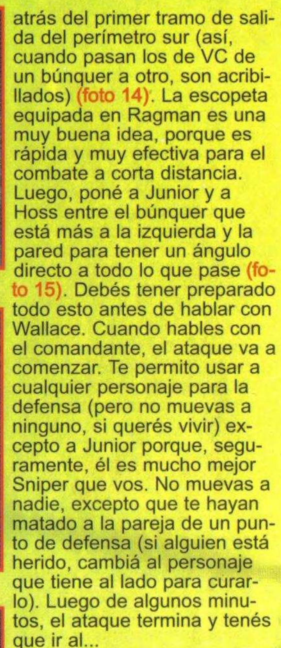
Ubicá a Ragman y a Doc un poco más atrás del primer tramo de salida del perímetro sur (así, cuando pasan los de VC de un búnquer a otro, son acribillados) (foto 14). La escopeta equipada en Ragman es una muy buena idea, porque es rápida y muy efectiva para el combate a corta distancia. Luego, poné a Junior y a Hoss entre el búnquer que está más a la izquierda y la pared para tener un ángulo directo a todo lo que pase (foto 15). Debés tener preparado todo esto antes de hablar con Wallace. Cuando hables con el comandante, el ataque va a comenzar. Te permito usar a cualquier personaje para la defensa (pero no muevas a ninguno, si querés vivir) excepto a Junior porque, seguramente, él es mucho mejor Sniper que vos. No muevas a nadie, excepto que te hayan matado a la pareja de un punto de defensa (si alguien está herido, cambiá al personaje que tiene al lado para curarlo). Luego de algunos minutos, el ataque termina y tenés que ir al...











• Perímetro Norte: Acá la cosa se complica porque no tenés tiempo para organizarte. Una cosa que tenés que entender primero es que, si te quedás en la entrada del perímetro tratando de aguantar, no vas a poder hacer nada más que curar a tus heridos, porque el 90% de las bombas caen ahí (ni hablar de que el VC viene de todos lados). Ya sabés que los búnquers son una pésima idea, así que tu mejor opción es meterte en las casuchas y campear hasta que vengan. Hay dos, el depósito (que a esta altura ya lo habrás desvalijado) y la casucha de comunicaciones. Una pareja en cada casucha va a solucionar todos tus problemas (por el resto de los soldados, no te preocupes: no mueren y, si mueren, no son parte de la misión).

• Sobrevivir: Nadie debe morir al terminar la misión.





8B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Carta Familiar: Contando desde donde empezás el nivel, en la parte noroeste, hay un soldado en una trinchera (tiene vendas con sangre) (foto 16). Hablá con él y te va a pedir que le dejes una carta a sus padres en Nebraska. Andate y, cuando empiece el ataque VC, andá a buscarlo (ya va a estar muerto) y rescatá la carta.

• Oficiales: Matá a todos los oficiales. Esta misión la hacés "gratis" si ya pasaste todos los objetivos de arriba (porque los matás sin querer-queriendo).

9. Ruleta Rusa (19 / 2 / 1968)

9A. OBJETIVOS:

• Rescatar: Lo primero que tenés que hacer es que Ragman y Doc se escondan dentro de la habitación que está a la derecha (nada de correr, andá agachado). Para hacer esto, no hagas un equipo porque hacen mucho ruido; es mejor uno a la vez. Cuando estés adentro, te conviene estar cuerpo a tierra para evitar que te vean y hacé lo siguiente: con Ragman (que Doc quede cuerpo a tierra), agarrá el cuchillo, los prismáticos y el vendaje médico. En la habitación anterior, sobre la mesa, hay una ballesta y flechas; la AK-47 es para Doc. Afuera, hay dos soldados, uno bien a la derecha y el otro a la vuelta de la esquina izquierda (lo podés ver desde la ventana con reja de cuadraditos). No uses la ballesta; acercate a ellos y matalos con el cuchillo (si siempre caminaste agachado, el de la izquierda va a estar dormido). Usá a Hoss para ver cómo está su situación afuera de su celda (quién es vigilado por quién y todo eso). Llevá a Ragman hacia la chapa que está más cerca de esa celda (foto 17) y, con Hoss, chusmeá a ver dónde está ubicado el soldado que está vigilando al que vigila la celda. Cuando se dé vuelta, cambiá rápido a Ragman, liquidalo (distraé al que vigila a Hoss hablándole con Hoss) y luego al otro (si querés, podés hacerlo al revés). Ahora, tenés que dar toda la vuelta a la casa que está enfrente de la celda de Hoss para quedar justo debajo de la torre. Disparale con la ballesta al que vigila.
Dentro de la casa que bordeaste, tenés algunos ítems interesantes. Seguí yendo por detrás (por donde estaba la torre) y, al fondo (hay vendajes y otras cosas en el camino) girá a la derecha. También vas a encontrar a un soldado de espaldas (ya sabés lo que tenés que hacer). Justo ahí está la celda de Junior. Matá a los dos soldados que faltan (está en la única parte que no fuiste) y tené cuidado porque uno de ellos aparece muy de vez en cuando y en el momento en el quemenos te lo esperás (como, por ejemplo, cuando estás chusmenado). Ahora que todos los prisioneros están libres de sus guardias, vamos a buscar las llaves en las casas (igual, tenés que revisar todo porque no tenés armas). Y liberalos a los dos.

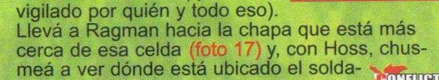








• Huir: Andá a la parte oeste y subí al Jeep (foto 18). Asegurate de pasar sobre las minas a la mayor velocidad posible, así te sacan menos energía. Si vas lento, lo más probable es que vueles en mil pedacitos. Si te revientan el Jeep, vas a tener que continuar a pata. En esta esquina (justo después de la casucha), agarrá a Doc (dejá a tu equipo como refuerzo tal cual lo muestra la foto 19) y, cuerpo a tierra (esto es importante), matá a todos los que aparezcan (asegurate de tener la mira automática). Las ráfagas cortas de tres disparos son muy útiles para este tipo de tiros a larga distancia, aunque también podés usar el modo de un disparo. Si te llegan a matar a alguien con un misilazo, andá cuerpo a tierra a curarlo y hacé que el que es curado, rápidamente se ponga cuerpo a tierra (porque te lo van a bajar de nuevo). Seguí avanzando hasta encontrar al soldado australiano.



• Proteger: Es muy sencillo. Cuando llegues al lugar donde está el compañero del australiano, los del VC van a venir desde la derecha. Poné a todos cuerpo a tierra y matá a todo lo que se te presente (foto 20).

9B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Habitante: En la celda de al lado de la de Hoss, hay un prisionero vietnamita. La llave de su celda puede estar en cualquiera de las casas (no vas a tener problemas en encontrarlas porque están a la vista).

• Logística: En una parte del camino de huída, vas a ver una casa sobre la mano derecha. Ahí tenés tres camiones (uno está detrás de la casa): destruilos (foto 21).

10. Ratas en el túnel (20 / 2 / 1968)

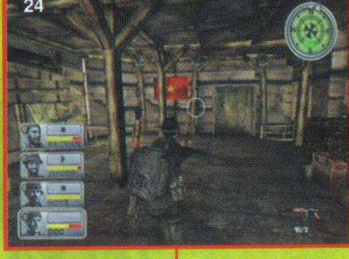
10A. OBJETIVOS:

• Ratas en el túnel: El objetivo es llegar al túnel para tratar de ubicar a los australianos en la cueva llena de "vietcongos". En el camino vas a encontrar enemigos, aunque nada del otro mundo; sólo estate atento porque a veces vienen por atrás (una buena estrategia es llevar a Junior a que haga el trabajo sucio y, si muere, lo rescatás). Prestá atención (mirá el mapa) ya que, en la parte con forma de corazón, bien a la izquierda, hay una cueva con muchas municiones para tus compañeros (y lo más importante: balas para el rifle Sniper de Junior). También es un buen lugar para usar tu primera salvada. Ojo con los que tienen lanzacohetes, porque complican mucho las cosas: matalos primero. Al final del recorrido, vas a ver un tanque: destruilo con los lanzacohetes que encontraste en la cueva (foto 22).









• Armería: Cuando llegues al túnel, andá todo para la izquierda para encontrarla. Esta zona es muy difícil porque los enemigos son mágicos (aparecen una y otra vez) y tenés que estar muy atento porque casi todos los lugares tienen más de dos entradas. Eso quiere decir que te pueden venir por cualquier lado. Cuando llegues a la armería, no te quedes ahí; andá a donde está el generador (lo podés ver en una de las salidas) y quedate con tu equipo ahí (al que aparezca, lo van a matar). Hacé que todos ellos vayan a buscar sus municiones de a uno por vez (no te olvides de agarrar los C4).

• C4: Tenés que plantar tres. El primero, va en el generador (foto 23). Desde ahí, seguí por el camino opuesto que da a la armería hasta llegar al centro del lugar (no es muy lejos) (foto 24). Ahí plantá el segundo C4 (tenés que plantar dos en este lugar). El último tenés que plantarlo en el hospital (que está muy cerca de la salida del norte).

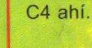
• Escapar: Salí por el norte y hablá con los dos australianos.

• Sobrevivir: Nadie debe morir al terminar la misión.

10B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Inteligencia: Uno está en la armería. Hay dos en el centro de comandancia (en el centro del laberinto). El último papel está en el hospital.

• Almacenes: Hay dos almacenes, uno al lado de la comandancia (una de las habitaciones que hay ahí) y el otro está más al norte. Solamente tenés que poner un C4 ahí.



11. Hue Sangriento [25 / 2 / 1968]

Nota: Cuando veas que desde algún lado salen muchos Charlies (los vietnamitas), plantá a alguien enfrente para que los liquide a todos y ya no sean un problema.

11A. OBJETIVOS:

• USMC: Avanzá todo por esta calle y girá a la izquierda en la siguiente avenida. Luego, tenés que girar a la derecha y meterte por el callejón (antes, pasá por la casa que está a la izquierda del tanque para obtener algunas municiones).
Cuando termines de pasar por el callejón, vas a participar de un enfrentamiento entre los Charlies y unos pocos soldados. Dejá a dos en la puerta de alguna casa (sin ventanas, para que no te sorprendan) así, cuando alguien pase, es eliminado rápidamente. Con el resto, explorá la zona. Luego de que hayas matado a algunos vietnamitas, seguí más al este para hablar con el jefe de la tropa que estaba luchando (foto 25).

• Helicóptero Huey: Subí al tanque porque ahora viene lo divertido (es un muy buen momento para salvar). Podés usar a Ragman (el cañón con mira) o a Junior (sin mira). Mové el Stick derecho para manejar la puntería y con el izquierdo manejás al tanque (movilidad). Con Doc manejás la metralleta del tanque (los controles son iguales que con el cañón, pero tenés que tener seleccionado al Doc). Avanzá por las calles matando a todo lo que se te cruce y, cuando ya no puedas seguir avanzando, esperá a que vengan un par de Charlies más (vienen como 20). Matalos con el tanque, bajate de él y andá a la H del helipuerto. Esperá y chau nivel.

• Sobrevivir: Ya sabés...









11B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Avance: En la primera avenida hay un tanque que no te permite pasar para llegar a la comandancia; bajalo para pasar este objetivo (si no te quedan misiles, fijate que en el piso hay un par). Un solo misil en la parte de arriba es suficiente.

• Tanque asesino: Más diversión todavía; tenés que destruir como mínimo tres tanques enemigos. Te conviene doblar las esquinas apuntando ya hacia la calle, así podés avanzar y retroceder sin dejar de atacar para protegerte en las esquinas.

• Inteligencia: En la esquina anterior al último tanque (fotos 26 y 27; la 27 te muestra justamente dónde está el último tanque que derribaste) vas a ver una casa. Adentro, hay dos soldados y armamento. También hay dos archivos de inteligencia.

12. Móvil Aéreo [25 / 2 / 1968]

12A. OBJETIVOS:

• Puntos de misiles: No vas a poder avanzar si no cumplís esta misión. Hay como camiones que tienen misiles blancos encima (casi siempre hay cuatro en cada sector). Dales con tu ametralladora hasta reventarlos (foto 28).

12B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Radar de misiles: Fijate que son como jeeps verdes pero tienen como un radar en la parte de arriba; no es necesario que esté en el suelo, puede ser que esté en una parte de la montaña (pero siempre cerca de los misiles) (foto 29).

• Convoy: Después de reventar la primera batería de misiles, vas a pasar por un camino con tres camiones y un jeep. Derribá primero al jeep así los demás camiones no pueden pasar; el resto es una papa (foto 30).





13. La Ciudadela [25 / 2 / 1968]

13A. OBJETIVOS:

• Abrir una brecha: Rápidamente, reuní a tu grupo y andá para atrás. ¡Ahijuna! ¡Otro tanque! Los controles son: Junior en la metralleta y Doc en los misiles. Con este nuevo jueguete, matá a todo lo que se te cruce hasta llegar al puente (foto 31). Por último, pasá por la puerta que está a la izquierda del final del puente.

• Comandancia del enemigo: Tenés que matar al capo del lugar (está en el segundo piso de la casucha que está más al oeste (o sea, del otro lado). Cuando llegues, defecá un par de granadas y ya está. Antes de llegar podés usar una táctica muy útil: quedarte en un solo lugar y esperar a que todos vengan.

13B. OBJETIVOS SECUNDARIOS (OPCIONAL):

• Tanques del enemigo: Es imposible que no los apruebes. Cuando estás con el tanque-lanzamisiles, vas a cruzarte con tres tanques enemigos: destruilos y ya está (el segundo está en el puente y el tercero dentro de la comandancia). Para eliminar al tercero, te conviene ponerte cuerpo a tierra (modo primera persona sin los modelos), apuntar, disparar y volverte a poner cuerpo a tierra.

• Inteligencia: Luego de pasar por la puerta de la comandancia (después del puente), vas a ver a unos Charlies que te disparan desde el frente (con ametralladoras) y desde atrás arriba (con rifles). Ahí hay dos puertas; andá primero por la de la derecha y los vas a ver en la mesa (foto 32). Luego, seguí por el camino que falta y vas a salir al complejo en sí. Justo a tu izquierda, hay una puerta roja. En el primer piso se encuentran los papeles. Más a la izquierda (siempre contando la izquierda que tenés cuando salís de ahí), después del pasillo, tenés otra casa que te lleva al centro del lugar. Antes de salir, mirá hacia atrás y vas a ver una habitación a oscuras; pasá por ella y vas a verlos en una mesa (brillan).

• Comunicaciones: En donde encontraste el primer papel de la inteligencia Viet Cong, en la mesa que está más a la izquierda, tenés unas cajitas que hacen ruido (si te acercás, lo vas a escuchar): reventalas (son cuatro).

Listo. Mataste a todos... pero no ganaste nada (porque los yanquis perdieron la guerra). Como dice el juego: *"Esta guerra no tuvo ningún sentido"*. Dale un sentido a tu vida y seguí leyendo la Club Play. Nos vemos en la próxima estrategia.

club play



Conflict Vietnam

Catapult Turtle (1000/2000) 089

Fireyarou (1300/1000) = Giant Turtle who Feeds on Flames (1400/1800)
Kairyu-shin (1800/1500) = Sea King Dragon (2000/1700)
Labyrinth Wall (0/3000) = Boulder Tortoise (1450/2200)
LaMoon (1200/1700) = 30,000-year White Turtle (1250/2100)
Metal Dragon (1850/1700) = Sea King Dragon (2000/1700)
Yamadron (1600/1800) = Kairyu-Shin (1800/1500)

Celtic Guardian (1400/1200) 041

Ansastu (1700/1200) = Dark Elf (2000/800)
Armaill (700/1300) = Flame Swordsman (1800/1600)
Baby Dragon (1200/700) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Blackland Fire Dragon (1500/800) = Dark Elf (2000/800)
Candle of Fate (600/600) = Flame Swordsman (1800/1600)
Castle of Dark Illusions (1400/1200) = Dark Elf (2000/800)
Charubin Fire Knight (1100/800) = Flame Swordsman (1800/1600)
Clown Zombie (1350/0) = Armored Zombie (1500/0)
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Crawling Dragon (1600/1400) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Dark Prisoner (600/1000) = Dark Elf (2000/800)
Darkfire Dragon (1500/1250) = Flame Swordsman (1800/1600)
Dragon Statue (1100/900) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Dragon Zombie (1600/0) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Exodia the Forbidden (1000/1000) = Dark Elf (2000/800)
Fiend's Hand (600/600) = Armored Zombie (1500/0)
Fire Reaper (700/500) = Armored Zombie (1500/0)
Firegrass (700/600) = Flame Swordsman (1800/1600)
Flame Ghost (1000/800) = Armored Zombie (1500/0)
Flame Viper (400/450) = Flame Swordsman (1800/1600)
Guardian of the Labyrinth (1000/1200) = Dark Elf (2000/800)
Hinotama Soul (600/500) = Flame Swordsman (1800/1600)
Koumori Dragon (1500/1200) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Kunai with Chain (Equip)s (Equip)
Leo Wizard (1350/1200) = Dark Elf (2000/800)
Lesser Dragon (1200/1000) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Lord of Zemia (1300/1000) = Dark Elf (2000/800)
Maiden of the Moonlight (1500/1300) = Dark Elf (2000/800)
Mask of Darkness (900/400) = Dark Elf (2000/800)
Masked Clown (500/700) = Dark Elf (2000/800)
Mavelus (1300/900) = Flame Swordsman (1800/1600)
Mystical Elf (800/2000) = Dark Elf (2000/800)
One-eyed Shield Dragon (700/1300) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Petit Dragon (600/700) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Phantom Dewan (700/600) = Dark Elf (2000/800)
Sealed Exodia's Left Arm (200/300) = Dark Elf (2000/800)
Sealed Exodia's Left Leg (200/300) = Dark Elf (2000/800)
Sealed Exodia's Right Arm (200/300) = Dark Elf (2000/800)
Sealed Exodia's Right Leg (200/300) = Dark Elf (2000/800)
Shadow Specter (500/200) = Armored Zombie (1500/0)
Skull Servant (300/200) = Armored Zombie (1500/0)
Spike Seadra (1600/1300) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)
Swamp Battleguard (1800/1500) = Dark Elf (2000/800)
The Judgment Hand (1400/700) = Judge Man (2200/1500)
The Shadow that Controls the Dark (800/700) = Dark Elf (2000/800)
Versago the Destroyer (1100/900) = Dark Elf (2000/800)
Vishwar Randi (700/700) = Dark Elf (2000/800)
Warrior of Tradition (1900/1700) = Dark Elf (2000/800)
Wicked Dragon with the Ersatz Head (900/900) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)





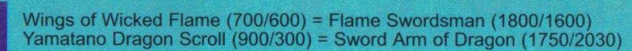


Todas las fusiones especiales

Diez entregas consecutivas. Dies meses dándote lo mejor de lo mejor. Todas las fusiones especiales del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories están acá, en las páginas de la Club Play. No te distraigas, porque todavía tenemos toneladas de ellas para mostrarte... y no vaya a ser que te pierdas algún número y un rival te desvalije con una fusión que no conocías, ¿no?

***Nota:** En este listado te nombramos cada carta por orden alfabético (resaltado) y luego las cartas con las que la podés combinar y el resultado que obtenés. Además, recordá que en este listado no vas a encontrar las fusiones generales. Tené en cuenta también que no todas las cartas poseen fusiones especiales. En estos casos, sólo vas a encontrar el nombre de la carta en cuestión sin un listado debajo.*

10º PARTE


Wings of Wicked Flame (700/600) = Flame Swordsman (1800/1600)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Sword Arm of Dragon (1750/2030)

Change Slime (400/300) 289

Blackland Fire Dragon (1500/800) = Spike Seadra (1600/1300)
Bolt Penguin (1100/800) = Bolt Escargot (1400/1500)
Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Kairyu-Shin (1800/1500)
Crawling Dragon (1600/1400) = Kairyu-Shin (1800/1500)
Darkfire Dragon (1500/1250) = Spike Seadra (1600/1300)
Dragon Zombie (1600/0) = Kairyu-Shin (1800/1500)
Electric Lizard (850/800) = Bolt Escargot (1400/1500)
Electric Snake (800/900) = Bolt Escargot (1400/1500)
Koumori Dragon (1500/1200) = Spike Seadra (1600/1300)
LaLa Li-oon (600/600) = Bolt Escargot (1400/1500)
Psychic Kappa (400/1000) = Hyosube (1500/900)
Yamatano Dragon Scroll (900/300) = Spike Seadra (1600/1300)

Charka (2450/2000) 709

Charubin Fire Knight (1100/800) 133

Air Marmot of Nefariousness (400/600) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Armaill (700/1300) = Flame Swordsman (1800/1600)
Armed Ninja (300/300) = Flame Swordsman (1800/1600)
Blue-Winged Crown (1600/1200) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Celtic Guardian (1400/1200) = Flame Swordsman (1800/1600)
Dragoness the Wicked Knight (1200/900) = Flame Swordsman (1800/1600)
Droll Bird (600/500) = Mavelus (1300/900)
Fiend Refrection #2 (1100/1400) = Mavelus (1300/900)
Flame Swordsman (1800/1600) = Vermillion Sparrow (1900/1500)
Fusionist (900/700) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Hard Armor (300/1200) = Flame Swordsman (1800/1600)
Hibikime (1450/1000) = Flame Swordsman (1800/1600)
Hyo (800/1200) = Flame Swordsman (1800/1600)
Kagemusha of the Blue Flame (800/400) = Flame Swordsman (1800/1600)
Kurama (800/800) = Mavelus (1300/900)
Little Chiimera (600/550) = Flame Cerebrus (2100/1800)
M-Warrior #1 (1000/500) = Flame Swordsman (1800/1600)
M-Warrior #2 (500/1000) = Flame Swordsman (1800/1600)
Masaki the Legendary Sword (Equip)sman (1100/1100) = Flame Swordsman
(1800/1600)
Masked Clown (500/700) = Flame Swordsman (1800/1600)
Mavelus (1300/900) = Crimson Sunbird (2300/1800)
Milus Radiant (300/250) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Obese Marmot of Nefariousness (750/800) = Flame Cerebrus (2100/1800)
Princess of Tsurugi (900/700) = Flame Swordsman (1800/1600)
Swordsman From A Foreign Land (250/250) = Flame Swordsman
(1800/1600)
The Little Swordsman of Aile (800/1300) = Flame Swordsman (1800/1600)
Trap Master (500/1100) = Flame Swordsman (1800/1600)
Unknown Warrior of Fiend (1000/500) = Flame Swordsman (1800/1600)
Viswar Randi (900/700) = Flame Swordsman (1800/1600)
Winged Dragon #2 (1200/1000) = Mavelus (1300/900)
Wood Clown (800/1200) = Flame Swordsman (1800/1600)

Claw Reacher (1000/800) 178

Fungi of the Musk (400/300) = Darkworld Thorns (1200/900)





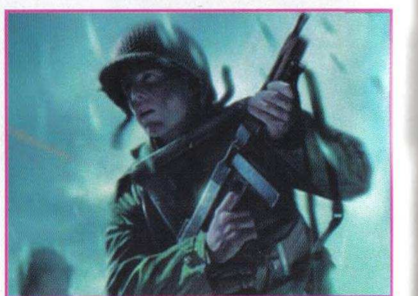
Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR

El nuevo MoH ya se encuentra en camino

Si bien hasta ahora sólo se trataba de rumores, Electronic Arts decidió anunciar oficialmente que se encuentra trabajando en un nuevo Medal of Honor para la PS2. Esta nueva aventura, que vendría a ser algo así como el Medal of Honor 4, está ambientada en Europa en el año 1942, un momento crítico para los Aliados en su lucha contra el Eje. Gran Bretaña se encuentra prácticamente inutilizada después de los bombardeos nazis sobre Londres y el teniente William Holt de la OSS es enviado en una misión secreta por el propio presidente de los Estados Unidos. Con la ayuda de su escuadrón en algunas ocasiones y absolutamente solo en otras, el teniente Holt se convertirá en un arma fundamental en cuatro de las más cruciales batallas que los Aliados deberán llevar adelante para liberar a Europa del yugo nazi.

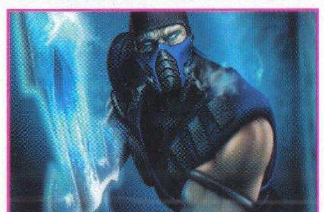


No más mosquitos, ni calor, ni humedad, ni japoneses: el nuevo Medal of Honor te lleva de regreso a la Europa ocupada por los nazis.

Desarrollado por EA Los Angeles (más conocida como EALA), Medal of Honor: Dogs of War contará con la colaboración de la Congressional Medal of Honor Society y del capitán Dale Dye, Consejero Técnico Militar, y está planeado para ser lanzado al mercado a mediados de 2005. Así que, ya sabés: si ya te habías cansado de cuetear nipones en el Pacífico y añorabas volar unas cuantas cabezotas nazis, sólo tenés que esperar unos pocos meses más.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Todavía no es oficial, pero ya hay datos sobre el nuevo MK



Un nuevo Mortal Kombat se está gestando... y parece que trae muchas novedades.

Sipi: se viene un nuevo Mortal Kombat. Y, si bien todavía no fue anunciado oficialmente, ya se han dado a conocer algunos detalles sobre este nuevo juego. A diferencia del MK: Deception, Shaolin Monks es un título más emparentado con el género de acción y aventura, y no tanto con el de lucha. En este juego vas a tener que avanzar por un mapa en busca de información, resolviendo puzzles y accediendo a determinadas zonas de combate por medio de una plataforma, además de ganar puntos de experiencia para habilitar así nuevas técnicas y movimientos de lucha.

En MK: Shaolin Monks vas a tener que enfrentarte a múltiples enemigos a la vez en escenarios mucho más interactivos que los que pudimos ver en los juegos anteriores, además de tener un modo de juego cooperativo que te permite realizar Fatalities en equipo.

Shaolin Monks está siedo desarrollado por Paradox Development, responsible de juegos como X-Men: Mutant Academy y Backyard Wrestling, y saldría a la venta para septiembre de 2005.

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Nuestros viejos y queridos soldaditos isométricos saltan al FPS

La británica Eidos Interactive y la española Pyro Studios han decidido ponerse a trabajar en una nueva entrega de la ya legendaria saga de Commandos. Pero, esta vez, la cosa no es como uno se la imagina. Nada de perspectiva isométrica. Nada de edificios vistos de arriba o de personajes chiquitos. No. Strike Force es ni más ni menos que un First Person Shooter (o FPS... o acción en primera persona... o esos jueguitos en los que sólo ves el arma del personaje... se entiende, ¿no?).

En este juego vas a poder contar con un equipo formado por el Boina Verde, el francotirador y el espía, pudiendo elegir a cualquiera de ellos en el momento en que lo creas conveniente. Pero, por supu, vas a tener que planear todo muy bien, dado que, para avanzar, vas a tener que combinar muy inteligentemente las habilidades de cada uno de ellos.



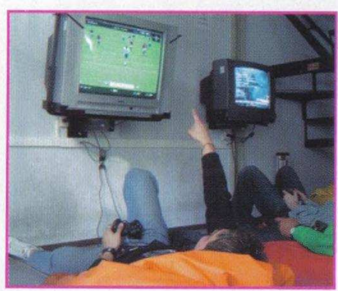
La aventura más arriesgada de Commandos: pasar de la estrategia en tiempo real a la acción en primera persona.

Ambientado, como no podía ser de otra manera, en la Europa de la Segunda Guerra Mundial, Strike Force te lleva detrás de las líneas enemigas a lo largo de varias misiones que transcurren en Francia, Rusia y Noruega, y cuyos objetivos pueden variar desde destruir una embarcación nazi, pasando por emboscar tropas enemigas o liberar prisioneros aliados, hasta secuestrar un general enemigo. Según Ignacio Pérez, capo de Pyro Studios, "combinando el elemento táctico y estratégico de los Commandos anteriores con la acción intensa de los FPS, vamos a obtener un juego único". La verdad, por la calidad y el talento que los pibes de Pyro Studios han demostrado en todo momento, creemos que así será. Pero si esta nueva aventura resulta un engendro poco feliz o un éxito en cuanto a ventas y originalidad, es algo que sólo el tiempo va a revelar. Así que, paciencia y a esperar al otoño de 2005.

ESTACIÓNPLAY

¡El lugar que estabas esperando!

Si nunca tuviste una PS2 y querés disfrutar de una a lo loco, o si tenés una pero te gustaría conocer chicos con tu misma onda y disfrutar en banda de la gran consola negra, entonces el lugar que estás buscando es EstaciónPlay. Inaugurada hace sólo un tiempito (junio de 2004), EstaciónPlay ya se ha convertido en un lugar de encuentro entre amigos, en donde podés disfrutar de los mejores juegos de PS2 como si estuvieras en el living de tu casa (¡joya!). Y si lo que te copan son los torneos, acá también los vas a encontrar (¡re-joya!), como bien lo demuestran las fotos, correspondientes a la espectacular final del no menos espectacular torneo de Winning Eleven realizado el sábado 16 de octubre.





Con un salón en donde no hay cabida para nada que no sean PlayStation 2, televisores de 29 " y toneladas de ganas de divertirse, EstaciónPlay te espera en el barrio de Belgrano (Vuelta de Obligado 2485) para que le des duro a tus ansias de jugar. Y no te creas que decimos esto por boca de ganso. Te lo recomendamos en serio y estamos seguros que la vas a pasar bárbaro.

Segun Maxi, su creador ¡EstaciónPlay nació para convertirse en un gigantesco playroom en plena Capital Federal!

¡Dale! ¿Qué esperás?

Super Encuesta Club Play

¡Armá vos mismo la revi!

La encuesta continúa. Con la aprobación general por parte de todos ustedes, la Club Play Especial ya es oficial y va a estar en los quioscos cuando menos se lo esperen. Pero, mientras tanto, la disputa entre consolas sigue y crece...

Según los últimos datos que hemos recabado (fuaaa), la PlayStation 2 continúa liderando la encuesta, aunque ahora con un margen levemente menor. De un total de 697 votantes registrados a la hora de cierre de esta revista, 431 (el 62%) votaron para que las estrategias sean para la PS2, mientras que 255 (el 37%) prefieren que le demos mayor prioridad a las estrategias de PS One. Cerrando la encuesta, un 2% de los votantes (11) opinan que las guías deben ser de PSP.

¿Para que consola querés las estrategias?

PlayStation 2		431	62%
PlayStation		255	37%
PSP (PlayStation Portable)		11	2%

Enviar comentario · Ver comentarios

¿Para que consola querés las estrategias?

La revista esta buenisima. No cambien nunca. Aunque tengo una Ps2, y preferiria mas cosas para esta consola, no podemos dejar de lado a los que tienen una PSone.Saludos.

Me parece interesante ke haya más estrategias para PS2 así para ke los ke no tengamos esta consola disfrutemos con las imágenes y que se yo...pero no se olviden de PsOne ke sigue presente che!!!

¿Para cuando la lista de estrategias que digeron que iban a poner?"

¿Y vos qué pensás? ¿Estás de acuerdo con esta tendencia? ¿Preferís que nuestras guías y estrategias se centren mayormente en los juegos para PS2 o, por el contrario, querés que la demos mayor prioridad a los juegos de PS One? ¡Entrá en ***www.maydaycomics.com/clubplay*** y decinos qué pensas!

*"La revista está buenísima. No cambien nunca. Aunque tengo una PS2 y preferiría más cosas para esta consola, no podemos dejar de lado a los que tienen una PS One. Saludos" **(Guillermo Maldonado Bottino)**.*

*"Me parece interesante que haya más estrategias para PS2 así, los que no tenemos esta consola, podemos disfrutar de las imágenes y esas cosas. ¡Pero no se olviden de la PS One que sigue presente, che!" **(Tom)**.*

*"¿Para cuándo la lista de estrategias que dijeron que iban a poner?" **(Sebastián)**.*

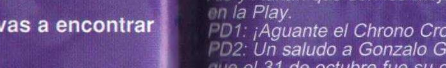
*"¿Por qué se llama "verdulería" si ahí no se venden verdulas?" **(Alejandro Prieto)**.*

*"Me duele la panza. ¿Me puedo ir a casa?" **(Adrián Carrión)**.*

Aclaración: los comentarios publicados en esta sección no fueron seleccionados, sino que se trata de los últimos comentarios recibidos al momento de cerrar la revista y no pretenden ser una forma de influenciar a nadie ni significa que el staff de la Club Play esté de acuerdo con ellos.



Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...



Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.*

LUCAS E. SILVA
Caleta Olivia, Santa Cruz.
Capos de la chiquitita poderosa (la revi, che... a no mal pensar):

Me arrodillo ante ustedes, amigazos, ídolos. Son los que me dicen "No, pibe. Por ahí no. Por acá"... y me dejo ya de halagos porque, sinó, me voy a poner melancólico. A las preguntas...

1) La PSP, ¿cuándo va a salir? ¿Y a qué precio?

2) ¿Van a volver a salir algunos juegos de PS2 y se van a poder jugar en la PSP?

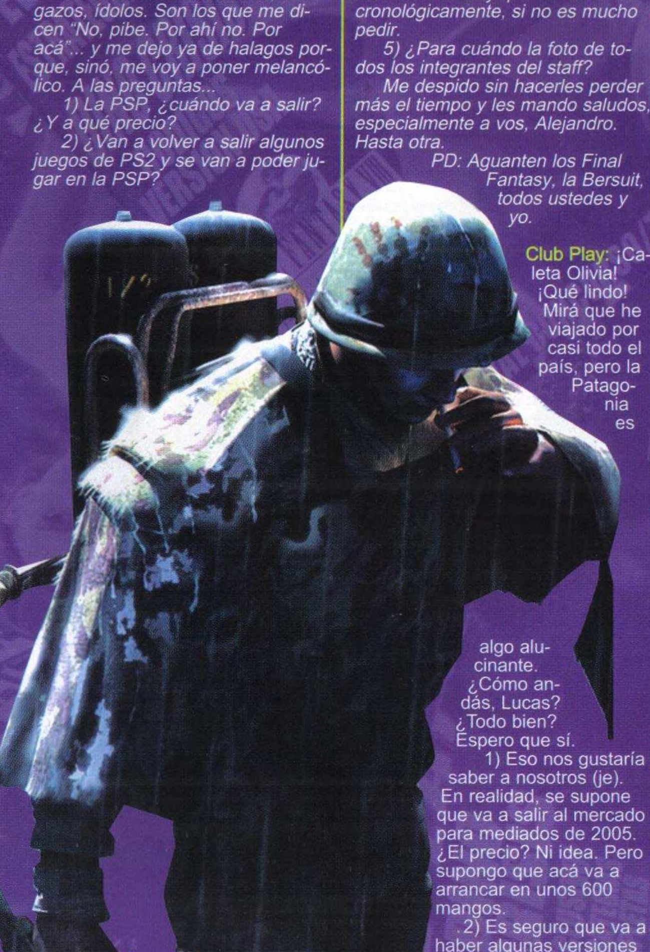
3) ¿Cuál es el mejor Final Fantasy, incluyendo los de PS One y los de PS2?

4) Pongan los nombres de todos los Final Fantasy que se hicieron cronológicamente, si no es mucho pedir.

5) ¿Para cuándo la foto de todos los integrantes del staff?

Me despido sin hacerles perder más el tiempo y les mando saludos, especialmente a vos, Alejandro. Hasta otra.

PD: Aguanten los Final Fantasy, la Bersuit, todos ustedes y yo.



Club Play: ¡Caleta Olivia! ¡Qué lindo! Mirá que he viajado por casi todo el país, pero la Patagonia es algo alucinante. ¿Cómo andás, Lucas? ¿Todo bien? Espero que sí.

1) Eso nos gustaría saber a nosotros (je). En realidad, se supone que va a salir al mercado para mediados de 2005. ¿El precio? Ni idea. Pero supongo que acá va a arrancar en unos 600 mangos.

2) Es seguro que va a haber algunas versiones de sagas importantes para PSP (como Metal Gear Solid, Tony Hawk o Gran Turismo), pero es muy difícil que sean los mismos juegos de PS2 adaptados a PSP.

3) Al decir popular, el Final Fantasy VIII (para PS One).

4) Del uno al once vienen de corrido (con el FF Tactics entre el 7 y el 8). Después vienen el FFX-2, el FFXI: Chains of Promathia (online) y el próximo a aparecer FFXII.

5) Es muy probable que aparezca algo en la Club Play Especial (sí, ya sé... venimos amagando desde hace siglos y nunca ponemos nada... pero, bueno... no somos muy fotogénicos que digamos, je).

'Chas gracias por tus palabras, Lucas. Te mando un fuerte abrazo y un gran saludo a todos nuestros amigos del sur argentino.

BOLSA DE VALORES CP
Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 990 pesos.

GONZALO VALLES
Mendoza, Mendoza.
¡Hola, Adrián y Ale!:

Los quería felicitar por la estupenda revista de PlayStation que hacen mes a mes.

Hay una carta publicada en la CP#24, de Daniel Ahumada, que tiene toda la razón porque nosotros somos argentinos y ésta es una revista argentina (y, sinceramente, no conozco otra mejor). No sé si se acuerdan de un guachito de la CP#20 (de 12 años) que los recagó puteando por el tema del espacio y otras cosas. La revista es de ustedes y nadie puede decirles cómo hacerla. Sí, ya sé: las quejas son para ayudar... pero éste se fue mal. Si tienen que poner propagandas por cuestiones económicas, háganlo.

Una preguntita: ¿ustedes conocen el juego para PC llamado MU On-Line? Si lo conocen, ¿qué "level" son y qué personaje? Si no lo conocen, se los recomiendo. Yo me cargué como treinta mangos en un cyber por el juego de mierda ese.

Bueno, no se me ocurre nada más para decirles. Ah, sí: saludos para toda la editorial, en especial a Ale y Adrián que son los mejores en la Play.
PD1: ¡Aguante el Chrono Cross!
PD2: Un saludo a Gonzalo García que el 31 de octubre fue su cumple.

Correo Club Play

Club Play: Gracias por tus palabras, Gonzalo. Lo que decís es cierto: tratamos de tomar todas las críticas de manera constructiva... porque, sinó, no nos quedaría otra que prenderle fuego a la editorial y dedicarnos a limpiar parabrisas en las esquinas con la lengua. Sin embargo, sabemos que todos aquellos que nos han hecho llegar sus quejas tienen como objetivo ayudar a que la revista salga cada día mejor (aunque algunas de esas quejas tengan un tono poco simpático).

En cuanto al MU Online, lo conocemos, pero no lo jugamos (estamos demasiado ocupados testeando juegos y trucos de Play, je, je, je).

Saludos para vos también y un muy felíz cumple para tu tocayo.

CINTIA ALONSO (15)
González Catán, Buenos Aires.
Club Play:

Bueno, bueno... les cuento que me encuentro en esta pocilga de cuatro paredes con un frío muy dentro y escasamente iluminada por una luz que llega vagamente desde la TV, junto a la cual hay conectado un aparato. No podría darle nombre. Es algo así como un pasatiempo que se transforma en adicción. Y mientras más lo ponés a prueba, más te atrapa y te encierra en los profundos mundos de la fantasía y las cosas sobrenaturales e increíbles... (bueee, super intro). En síntesis... estoy con mi Play encedida, ¡ja!

Les quería preguntar...

1) En el Sheep Raider hay una parte en donde te enfrentás a un bicho rojo que se asusta con la luz y se marea fácilmente. ¿Cómo hago para pasarlo? No tengo problema en pasar la primera rueda y abrir la ventana pero, ¿y la segunda?

2) ¿Ya salió la estrategia completa del Alone in the Dark? Porque, si todavía no salió, ya va siendo hora de que la publiquen.

3) ¿Me recomendarían algún buen juego de aventura para la PS One tipo RE, Bugs Bunny, Crash o Dave Mirra, o alguno de skate o snowboard?

Bueno, les mando saludos a todos los lectores. Sigan así y gracias por existir. Saludos desde mi pocilga. Su fiel servidora, Pipi.

Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

Club Play: Hola, Cintia. Hacía ya un buen tiempo que no recibíamos cartas de una dama. Bienvenida al correo.

1) Y, fijate bien, porque debe haber algo con lo que puedas iluminarlo para que se asuste. O, también, podés correr a su alrededor (cuidando de que no te agarre) hasta marearlo.

2) La estrategia completa para el Alone in the Dark: The New Nightmare salió en la vieja Club PlayStation #30.

3) Probá con los Parasite Eve 1 y 2 (el 2 es más parecido a un RE que el 1). Podés darle también a los Dino Crisis. En cuanto a los otros el coolboarders 2001 está muy bueno, cualquiera de los cuatro Tony Hawk's o el Grind Session.

Un beso, Pipi, y no dudes en volver a escribirnos.
PD: Si hay una tele y una Play, no es taaan pocilga que digamos, ¿no?

MAXIMILIANO FERNÁNDEZ (12)
Capital Federal.
Hola, chicos de la Club Play:

Soy Maxi y quería decirles que la revista está buenísima. Tengo planeado comprarme una PS2 y necesito que me contesten estas preguntas...

1) ¿Me podrían recomendar juegos para PS2 tipo acción, TPS o deportivos (skate, bicicleta y fútbol)?

2) Quisiera saber si el Medal of Honor: Rising Sun está bueno. ¿Y el Syphon Filter: Omega Strain?

3) ¿Me podrían decir cuáles son los últimos Tony Hawk's Pro Skater que salieron?

4) El Van Helsing, ¿está bueno o es una mierda? ¿Y el de las Tortugas Ninja?

Bueno, me despido. Sigan así que van bien.

Club Play: ¿Cómo andás, Maxi? ¿Así que sos uno de los afortunados que está por disfrutar a lo bestia de la PS2? Felicitaciones.

1) De acción, podés probar con los Resident Evil Code Veronica X y Outbreak. De skate, el Tony Hawk's Underground. Y, de fútbol... bueno, el único e inigualable Winning Eleven 7 (o Pro Evolution Soccer 3).

2) Los dos son excelentes juegos. En lo personal, me quedo con el Medal of Honor.

3) El Underground y el Underground 2.

4) Particularmente el Van Helsing no me gustó, pero el Tortugas Ninjas es muy divertido (al viejo estilo Arcade)

Correo Club Play

Saludos, Maxi.

MASSIMO D'ALEO
Martín Coronado, Buenos Aires.

Gente de Club Play:

Les escribo a mitad de la clase de Ciencias Sociales porque esta materia aburre mucho y esto me divierte más.

Los felicito por su revista: está muy buena.

1) Quisiera que pusieran el juego "El Camino Hacia el Dorado" en el Ojo Clínico. Tengo curiosidad por ver qué puntaje le ponen.

2) Las Memory Cards de PS One, ¿funcionan en la PS2? Si no funcionan, ¿hay alguna manera de pasar la información?

Tengo a mi lado un pibe que se llama Martín Bensi y que pregunta si pueden poner dos o tres RVM, ya que le mostré la sección y le gustó mucho.

Por favor, publiquen mi carta y respondan mis preguntas.
Chau.

Club Play: ¿Así que te aburren las Ciencias Sociales? A mí me gustaban. Lo que nunca tragué fue Matemática. Igual, no importa... mientras a fin de año no respondas que el Triunvirato estaba formado por Crash, Snake y Lara, no hay problema.

1) Prometido.

2) Sí, funcionan. Pero solo para los juegos de PSOne (no podés salvar un juego de PS2 en la memory de PSOne y viceversa).

Decile a Martín que esté atento a cuando salga la Club Play especial. Ahí va a haber una bocha de RVM (je, je, je).

Saludos.

PATRICIO RINALDI
Castelar, Buenos Aires.

Chicos de la Club Play:

Soy re fan de la revista y compro todas las Club Play que salen. Me encanta la PS2 y sólo tengo unas pocas preguntas para hacerles...

1) En la CP#16 pusieron trucos para el Crash Nitro Kart sobre hacer 50 boosts para sacar personajes secretos. ¿Cómo se hace para hacer 50 boosts? Porque lo máximo que pude hacer fueron 18.

2) Tengo el Twisted Metal Black para PS2. ¿Cómo se hace para sacar a los personajes secretos? Ya gané con todos los personajes básicos y no aparecen.

3) ¿Cuándo va a salir el Metal Gear Solid 3: Snake Eater?

Gracias por responder, son unos capos. Sigan así. Chau.

Club Play: Hola, Patricio. Así me gusta: siempre firme al pie del cañón. Vamos a tus preguntas...

1) Como podés ver en la foto de esa revista, Adrián sacó 51 boosts para que se vea que es posible. Agarrá la pista que te sea más cómoda (tiene que ser ancha y con pocas rectas, como la de la playa [no me acuerdo el nombre], y un par de saltos para sumar algunos boosts extra). Aproximadamente, tenés que dar dos vueltas a puro boost. Si agarrás una recta, abrí el boost lo más que puedas para que casi, vaya recto.

2) Investigá en los niveles.

Gracias por los elogios, Patricio. Y por elegirnos todos los meses. Te mandamos un gran saludo.

Si querés recibir la Newslettter de la Club Play cada mes en tu casilla de correo electrónico, envianos un e-mail a:
newsletter@maydaycomics.com
(sin "subject" ni nada).
Esta dirección no toma mensajes sino sólo direcciones (así que ni te molestes en escribir, je).

LUCAS ZITELLI (14)
Hurlingham, Buenos Aires.

Dioses de la Play:

¿Cómo va todo por allá? Les escribo primero que nada para las preguntas, pero también para difamar a un tal Martín Rocha que se mandó una guía del Silent Hill 1 en internet. Me la bajé y el chabón después decía que, si había alguna duda, le escribieras. Le escribí y el h.d.p. no me responde. Bueh, basta de hacerme mala sangre y pasemos a lo importante...

1) ¿Sacaron ya la guía del Silent Hill 1? Si es así, díganme en qué revista. Si no, publíquenla.

2) ¿Cómo hago para sacar la katana en el mismo Silent Hill 1? Ese tipo decía que tenías que sacar el final Bad o Bad+ e ir a la casa del perro. Dentro de la misma, ir a la única puerta cerrada al principio... pero ésta seguía cerrada.

3) ¿En alguna revi publicaron todos los finales y las cosas ocultas?

Bueno, desde ya, muchas gracias. Un saludo a todos: son unos capos. Sigan así.

Club Play: Y bueh... no todos pueden ser profesionales posta como nosotros... (¿Cómo? ¿Que esta carta llegó hace cuánto?) Ups... esteee... je, je, je... Y como veníamos diciendo, gente linda, ¡qué programa tenemos hoy! (Ejem).

Correo Club Play



1) Uuuuy... esa estrategia la sacamos hace mucho, pero mucho tiempo. Ni más ni menos que en el número 4 de la vieja y querida Club PlayStation (allá por abril de 1999).

2) La manera de sacar la katana es obteniendo uno de los dos finales buenos (ambos están explicados en la Club PlayStation #5). Luego, dirigite a la casa que tiene una cucha de perro justo al frente, mandate por el corredor y la puerta que antes estaba cerrada, ahora va a estar abierta.

3) Sí: en la Club PlayStation #5 están los finales Bueno, Bueno+ y Malo+ (el cuarto final, el Malo, es el que aparece al final de la estrategia en la revi #4). Y en la Club PlayStation #6, está el final UFO.

Gracias por los elogios, Lucas. Y guarda con lo que bajás de internet, je.

DARÍO PUTZOLÚ (13)
Capital Federal.

Club Play:

Les comento que esta es la primera carta que les escribo aunque los vengo siguiendo desde la CP#1. Sí, señor: #1. Los sigo desde que la Club Play nació.

Tengo un montón de preguntas para hacerles pero, para no ocupar mucho espacio, sólo les escribo éstas...

1) Una vez, en internet, vi que un pibe decía que él mismo creaba los Game Sharks. ¿Eso es posible?

2) Así como salió el Final Fantasy X-2, ¿podrían salir el Final Fantasy VII-2 u VIII-2 para PS One?

3) En la CP#18, Marcelo Godoy dijo que la PS One era una antigüedad. Eso me puso re caliente (y todavía sigo así). ¿Para ustedes es una antigüedad?

4) ¿Va a salir el Parasite Eve 3 para PS One?

Bueno, me despido con un fuerte abrazo. Aguanten Ale, Adri... ¡y Boca, por supuesto!

Club Play: ¿Desde la Club PlayStation #1? ¡Master!

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

La verdad, es muy copado saber que hay gente que nos conoce desde hace tanto. Es como tener un amigo que sabe bien cómo sos pero al que vos no pudiste ver jamás (che, ¿por qué tardaste tanto en escribirnos?).

1) Si es posible, solo si sabés programar en lenguaje hexagesimal (es uno de los más bajos que existen).

2) Lamentablemente, no. Como bien informamos en números anteriores, Square se encuentra trabajando en proyectos basados en el mundo del FFVII (Advent Children y Dierge of Cerberus) y no sería raro que hicieran lo mismo más adelante con el mundo del FFVIII. Pero todos ellos van a ser para PS2.

3) Sí, lo es. Pero esto no es un insulto ni mucho menos. Que sea antigua no quiere decir que sea una cagada. Al contrario: muchas cosas antiguas poseen un muy alto valor. Y la PS One es una de ellas. No por nada, luego de casi una década, sigue siendo una de las consolas más populares en todo el mundo. Estamos seguros de que, cuando Marcelo Godoy la llamó "antigüedad", no lo hizo con la intención de faltarle el respeto. Ni lo hacemos nosotros ahora.

4) No. Y si sale, seguro que lo hace para PS2. Hay que hacerse a la idea de que ninguna empresa produce ya juegos para PS One.

Te mandamos un fuerte abrazo a vos también.

Que se va el cartero, que se va, que se va...
club play

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para los lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

DEL ANIME A LA PLAY

Son muchos los títulos que, nacidos en el anime, saltan a la Play con igual éxito (algo lógico, teniendo en cuenta que ambos provienen del mismo país). Pero pocos son capaces de brindar tanta acción y peleas como Inuyasha. Con un delicioso estilo 2D y con todos los personajes de la serie, éste es un juego que no debería faltar en tu juegoteca...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL INUYASHA: A FEUDAL FAIRYTALE: 6,50

Selección de personaje: En el menú principal, presioná ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Tené en cuenta que este truco no habilita a Totosai.

Pelear como Totosai: En el menú principal, mantené presionado **R2** y presioná ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →. Además, podés habilitar a Totosai entrando a la mochila de Kagome y batiendo los records de los minijuegos que jugaste anteriormente (tratá de no obtener puntajes demsiado altos cuando los juegues por primera vez).

Pelear como Inuyasha (con sangre demoníaca): En el menú principal, presioná ↑, ↑, L1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ↑, ↑, L1, L1, ↓, ↓, R1, R1. Tené en cuenta que este truco no funciona en Feudal Fairy Tale. Además, podés habilitar a Inuyasha completando el juego con todos los personajes menos Naraku.

Alternar indumentaria: En la pantalla de selección de personajes, presioná ■ sobre el personaje que quieras. Podés hacer esto en cualquier modo de juego.

Mensaje secreto: Presioná **R1** justo antes de que la pantalla de título aparezca para oír un mensaje en ponja. Este mensaje varía dependiendo de quién habla en el título.

Pelear como Sango: Completá el juego usando a Miroku.

Pelear como Miroku: Completá el juego usando a Shippo.

Pelear como Shippo: Completá el juego usando a Inuyasha. Si esto no funciona, completá el juego usando a Kagome.

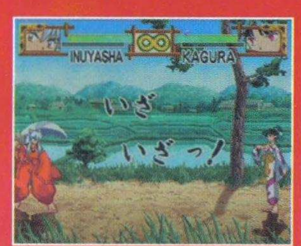
Pelear como Koga: Completá el juego usando a Kagome. Si esto no funciona, completá el juego usando a Inuyasha.

Pelear como Kagura: Completá el juego usando a Koga.

Pelear como Kikyo: Completá el juego usando a Shippo.

Pelear como Sesshomaru: Completá el juego usando a Kagura.

Pelear como Naraku: Completá el juego usando a Sesshomaru.







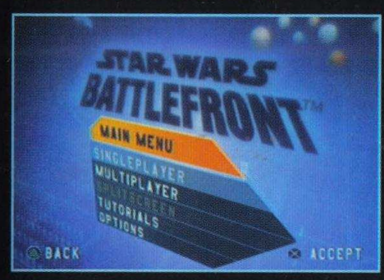


SUPER TRUCO

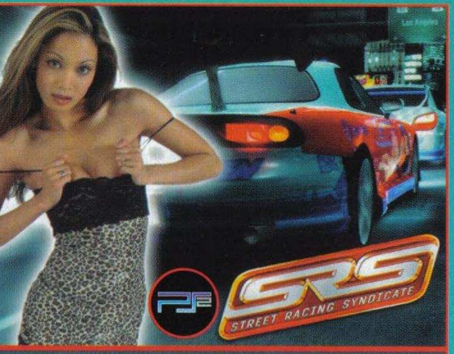
Desde aquel Dark Forces que saliera hace ya muchos años que no se veía un juego tan potente basado en el universo de Star Wars. Battlefront es un FPS/TPS repleto de acción y adrenalina que no te va a dar ni un segundo de respiro. Para que puedas disfrutar de esta joyita aún más, te damos este supertruco que te va a permitir viajar al planeta que quieras sin mayor inconveniente...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL STAR WARS: BATTLEFRONT: 9,50

Selección de planetas: En Single Player, andá al modo Historical Campaign y seleccioná la era en la que querés jugar (Clone Wars o Galactic Civil War). Ahora, deberías estar en la pantalla de selección de planeta: presioná ■, ●, ■, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a poder elegir el planeta que quieras presionando ← o →.







El sindicato pistero

Todo trabajador digno debe tener un sindicato que lo represente... y los pilotos de carreras clandestinas también: em Street Racing Syndicate tenés todo un brillante mundo de velocidad, persecuciones y adrenalina mientras te encontrás al mando de algunos de los autos más poderosos que existen.

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL STREET RACING SYNDICATE: 7,50

Auto de policía: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **GOTPOPO**.

Mazda RX-8 en modo Arcade: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **RENESIS**.

1996 Toyota Supra RZ: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **SICKJZA**.

2004 Toyota Celica GT-S Action Package: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **MYTCGTS**.

Subaru S202 Sti: Presioná ↑ ↓ ← → en el menú principal para acceder a la pantalla de códigos. Luego, ingresá el código **SICKGDB**.









El Ojo Clínico

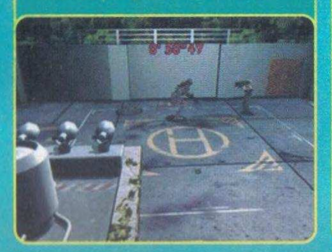
El Ojo Clínico

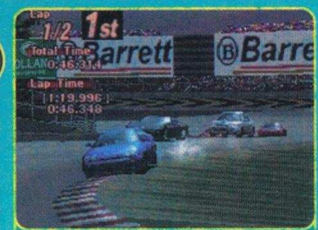
Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Juego: RESIDENT EVIL - 9.00
Por Christian Gulisano

Empresa: Capcom.
Género: Aventura / Terror.
Referencia: Resident Evil 2.
Comentario: El origen de la leyenda. El juego que dio a luz a una de las sagas mas vendidasen la historia.

Presentación: 9,00 - Ya de verla, te da miedo. Llena de suspenso y con actores de carne y hueso. Una verdadera joyita.
Gráficos: 8,50 - Para la época en que salió este juego, se puede decir, sin ningún tipo de objeción, que son muy buenos. Hay algun que otro "bug" dando vueltas por ahi, pero nada más.
Sonido: 9,00 - La musica y los efectos se complementan muy bien desde el vamos y ayudan a generar ese ambiente tenebroso.
Jugabilidad: 8,00 - Trae algunas complicaciones en los movimientos, pero en general están muy bien. El inventario es muy útil y fácil de usar.
Historia: 8,00 - No es la gran historia. Digamos que dio pie al resto de la saga. Pero no te engañes, tiene todos los elementos necesarios para que te quedes enchufado a tu Play de principio a fin.
Diversión: 9,00 - Horas y horas de horror, misterio y mucha sangre. ¿Que mas se puede pedir?
Puntaje: 9,00 - Para muchos, este RE es, despues del RE2, el mejor de la saga. Y nadie puede discutir que es uno de los mejores.
Consejo: Ya sé que, apenas agarrás un juego como este, lo primero que querés hacer es disparar y hacer puré al primer engendro que se te cruce, pero hay varios zombies que podés evitar corriendo. Aprovechá esto y guardá municiones para los más difíciles.





Juego: GRAN TURISMO - 9,50
Por Nahuel González

Empresa: SCEI.
Referencia: TOCA Touring Car.
Género: Simulador de Autos.
Idioma: Inglés.
Comentario: Uau... ¿te acordás de este juego? Seguro que sí, ¿o no? Fue el precursor de los bestiosos Gran Turismo actuales: con este juego empezó todo...

Presentación: 9,00 - Excelentes animaciones, excelente sonido, excelente todo.
Gráficos: 9,50 - Para su época eran de los mejores gráficos que se podían hacer, con un nivel de detalle impensado para ese momento.
Sonido: 8,00 - Muy buenos efectos en los motores, frenos, choques, etc. No es *el* sonido, pero es muy bueno.
Jugabilidad: 9,90 - Ahhh... qué jugabilidad. Parece que estás manejando un coche en serio; los controles son casi perfectos.
Torneos: 9,00 - Desde una simple carrerita, hasta un modo "Career" donde podés tener bocha de autos, pasando por diversos modos de juego como Time Attack y Multipayer entre otros.
Diversión: 10,00 - Si te gustan los autos, si estás con amigos, si estás solo, aunque sea para pasar el rato y jugarte una carrerita, siempre vas a pensar en el Gran Turismo. Así que, sacalo del estante, pasale un trapito y volvé a emocionarte con este juegazo.
Puntaje: 9,50 - Si nunca habías jugado este juego... ¿qué estás esperando? Si ya lo habías jugado y lo dejaste tirado en algún lado... ¿qué esperás para buscarlo?
Consejo: El único consejo que te puedo dar es que no te pierdas de jugar el Career Mode, que te va a fascinar.

Juego: SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL - 6,70
Por Leonardo Irianni

Empresa: SNK
Referencia: Samurai Shodown 3.
Género: Lucha 2D.
Idioma: Japonés.
Comentario: Muy buen juego de pelea.

Presentación: 6,00 - La típica presentación de los juegos de pelea de SNK o Capcom.
Gráficos: 8,30 - Muy buenos 2D. Los personajes son grandes, aunque las animaciones estan más o menos. Muy bueno el diseño de los escenarios.
Sonido: 7,00 - La musica, es de gran calidad y está muy bien ambientada en general. Las voces son muy buenas aunque los efectos van de normal para abajo.
Jugabilidad: 7,90 - Los personajes son medio duros para moverse y cuesta un poco hacer buenos combos. Por otro lado, cada personaje tiene dos versiones (*slash* y *bust*) con diferentes movimientos. Además, hay unas cuantas técnicas mas que se pueden hacer con la barra de POW llena y varias técnicas ocultas.
Historia: 5,00 - Amakusa (el Boss del primer juego) regresa. No puedo agragar nada más ya que los diálogos y los finales están en ponja.
Diversión: 6,00 - Es un juego para pasar el rato. No tiene extras para sacar pero está bueno que los personajes tengan dos estilos de lucha como para variar.
Puntaje: 6,70 - Deberías tenerlo si te gustan los juegos de lucha en 2D y más si te copan los Samurai Shodown, ya que este es el mejor.
Consejo: Fijate en la lista de movimientos para ver las diferencia entre los estilos. Andá a *Practice* y fijate en *Master Arts* también.



Juego: HACK: QUARANTINE - 9.00
Por Carlos Grgurevic

Empresa: Bandai.
Referencia: Full Metal Alchemist.
Género: RPG.
Idioma: Inglés y japonés.
Comentario: El juego es muy bueno y complementa al anime y al manga. Te va a gustar tanto que vas a terminar viendo la serie.

Presentacion: 6,50 - De los cuatro juegos, ésta es la presentacion más floja de todas. Pero, igual, no deja ser buena.
Graficos: 9,00 - Muy buenos gráficos y, sobre todo, expresiones faciales muy bien realizadas. Si jugás con el audio en japonés, te vas a dar cuenta de que el movimiento de los labios también fue realizado cuidadosamente.
Sonido: 9,50 - Excelente. La música es simplemente espectacular y lo mejor es que, a medida que avances en el juego, vas habilitando los temas para escucharlos cuando quieras.
Jugabilidad: 7,00 - Lo único difícil es agarrarle la mano al tema de darles comandos a tus aliados.
Historia: 9,50 - Muy buena, original y, sobre todo, atrapante. La gente comienza a quedar en coma después de morir en un juego online llamado The World. Pero la cosa no termina ahí: un virus que se originó en el juego comienza a afectar el mundo real.
Diversión: 8,50 - Es un juego bastante entretenido pero con mucha paria así que, en algunas partes, tenés que ser un poco paciente.
Puntaje: 9,00 - Muy bueno. Recomendable para cualquier fanático de los RPG o del anime.
Consejo: Antes de comprar o vender armaduras, fijate bien en las habilidades que éstas traen porque en este juego no aprendés las magias sino que vienen en las armas y armaduras.



Juego: RED DEAD REVOLVER - 9.00
Por Nahuel González

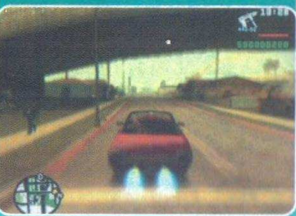
Empresa: Rockstar Games.
Referencia: Max Payne.
Género: Acción / TPS.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¡Qué pedazo de juego, lleno de aventuras, tiros y diversión! Un TPS en el lejano Oeste. Otro gran laburo de los pibes de Rockstar (cómo deben estar facturando...).

Presentación: 8,00 - Presentación de los personajes con gráficos del juego y música de la época.
Gráficos: 8,50 - Muy bien el diseño de algunos escenarios (el de otros, no tanto). Los personajes no tienen muchos detalles aunque las sombras y algunos efectos de viento están muy buenos.
Sonido: 8,00 - Los disparos, corridas y demás son correctos, y la musiquita no es para nada despreciable.
Jugabilidad: 9,50 - No te va a traer ningún tipo de problemas. Muy original el "Modo Duelo". No tiene una gran cantidad de movimientos, pero tampoco hacen falta.
Historia: 7,50 - La típica historia del Oeste. Te matan a tu familia y vos vas a vengarte (si no fuera así, no sería un juego de vaqueros).
Diversión: 9,50 - Es un juego realmente muy adictivo. No vas a poder parar de jugarlo.
Puntaje: 9,00 - El mejor juego en su tipo, muy divertido y lleno de acción.
Consejo: En el "Modo Duelo", tratá de apuntarle (al enemigo, por supuesto) al corazón lo más rápido posible, para que puedas derrotarlo con la menor cantidad de tiros.

Juego: GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS - 9,60
Por Adrián Carrión

Empresa: Rockstar Games.
Referencia: Grand Theft Auto: Vice City / Driv3r.
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: Un groso de los vieojuegos regresa y pisa fuerte. Será

Presentación: 6,00 - Normal.
Gráficos: 9,50 - Muy buenos. Los escenarios y, sobre todo, los efectos de luces son mortales. Casi no tiene tiempos de carga y eso ayuda mucho. Los coches no se destruyen tanto como en el Vice City.
Sonido: 9,00 - La banda sonora es de la san pu... Las voces están muy bien. Los efectos son más que decentes.
Jugabilidad: 9,60 - Encima de que podés hacer todo lo que quieras, ahora se le agregan minijuegos como el Dance Dance Revolution, podés comprar ropa, ponerte tatuajes, asaltar casas, tenés que comer, podés andar en bicicleta, las carreteras son más largas, podés hacerle tunning a tu auto, vas al gimnasio a hacer fierros y todo lo que ya tenía el GTA anterior.
Historia: 8,50 - Entretenida porque ya no está más Tommy Vercetti, pero básicamente son peleas de pandillas y robos.
Diversión: 9,50 - No vas a poder parar; hay muchas cosas para hacer que no pertenecen al juego en sí y eso hace que no te canses nunca de jugar al GTASA.
Puntaje: 9,60 - Imperdible.
Consejo: Para sacar puntos de los que quieras sacar, tenés que ser constante. Ejemplo: ¿Querés puntos para conducir? Agarrá un auto y manejá un muy buen rato por toda la ciudad. Ojo con engordar, baja la Stamina. Encontrá la combinación justa entre ropa - corte-/color de pelo para incrementar tu Sex Appeal.



Premio Eutanasia: Vacante.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

¡Zajá da badadma cad aza cada da dajanadada ca, canda za ma dazpaga la langa, da llana da cada da dadaz, anfadaz!*

***Traducción:** *¡Dejá de mirarme con esa cara de degenerado que, cuando se me despegue la lengua, te lleno la cara de dedos, infeliz!*

Todo tiene su



De la mano de los creadores de Crash Bandicoot, llega la tercera parte de una de las sagas de aventuras más exitosas que se hayan hecho para PlayStation 2. Jak y Daxter están de regreso con un título que promete darle un final de lujo a esta trilogía.

Cada vez que nos ponemos a hablar sobre Jak & Daxter, hacemos el mismo comentario: la arriesgada movida que se mandaron los pibes de Naughty Dog al dejar atrás al archi-super-recontra exitoso Crash Bandicoot para emprender un nuevo proyecto. Y es que, por aquel entonces, la decisión no parecía muy acertada que digamos a los ojos de muchos (incluyéndonos a nosotros). Sin embargo, el tiempo le ha dado la razón a Naughty Dog, y Jak y Daxter son hoy personajes fuertes, carismáticos y queribles que cuentan ya con tres aventuras en su haber. Y es esta tercera aventura, justamente, la que se encuentra prácticamente lista y que significa el cierre de esta saga.

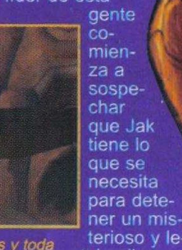
JAK 3
Distribución
Sony CE
Desarrollo
Naughty Dog Software
Género
Arcade
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
1
Fecha de Lanzamiento
Noviembre 2004

Los poderes Dark y Light Eco de Jak están de regreso.

Para todos los gustos

Tal vez, lo más importante de este Jak 3 es que posee elementos tan diversos que puede satisfacer las necesidades de diferentes tipos de jugadores. Así, podés encontrar en este juego secciones con grandes dosis de acción al mejor estilo de las plataformas en 3D, luchas contra una gran variedad de enemigos, combates con vehículos, ingeniosos problemas por resolver y una buena dotación de misiones que bien podrían considerarse minijuegos y que usualmente te recompensan con alguna nueva habilidad o arma.

Jak posee un buen repertorio de movimientos, los cuales, lógicamente, no están todos disponibles desde el vamos, sino que debés ir habilitándolos a medida que avanzás en la aventura. Esto, por supuesto, le da al juego una jugabilidad ideal ya que siempre te vas a encontrar con ganas de más aventuras para ver qué nuevo movimiento podés obtener. En cuanto al arsenal, éste no resulta muy extenso, componiéndose por las cuatro armas estándar que ya le conocemos. Sin embargo, cada una de ellas puede ser actualizada y mejorada tres veces, lo que te da un total de dieciséis armas distintas, una cantidad para nada despreciable. Si a esto le sumamos los golpes, patadas y saltos que nuestro héroe puede realizar, los cuales también tienen sus "upgrades" gracias a los poderes Dark y Light Eco que nuevamente dicen presente, queda en evidencia que no te vas a encontrar con pocas opciones a la hora de la acción. Y esto resulta crucial ya que los enemigos suelen venir en hordas y por los cuatro costados (y, a veces, desde arriba también).



Saltos, luchas, minijuegos y toda la acción que estabas buscando.

Vuelto a la vida

En cuanto a los gráficos, la diferencia principal con su predecesor radica en el uso de los colores y la luz. Jak 3 resulta uno de los juegos más vistosos que se puedan encontrar para PS2, con colores vivos, efectos de luces deliciosos y efectos especiales sumamente atractivos. Algo muy distinto al aire oscuro que caracterizó al Jak 2.



La historia, por su parte, arranca un año después del final del Jak 2, cuando nuestros amigos son abandonados en el desierto a su suerte dado que los habitantes de Haven City consideran que los poderes oscuros de Jak no son una buena influencia. Cuando todo parece indicar que les aguarda una muerte lenta y dolorosa, son rescatados por los habitantes de un poblado llamado Spartus City, vagabundos del desierto. Con el tiempo, el líder de esta gente comienza a sospechar que Jak tiene lo que se necesita para detener un misterioso y letal peligro que acecha en el horizonte.

Según Naughty Dog, esta es la última aventura de Jak & Daxter. ¿Significa eso que van a lanzarse de cabeza a algún nuevo proyecto? ¿Significa, acaso, que volverán a sus raíces, dándole vida nuevamente a cierto marsupial trastornado que les diera años atrás el éxito que aún hoy disfrutan? No se sabe. Y, lamentablemente, no creemos que sea así. Sin embargo, para cuando leas esto, es casi seguro que Jak 3 ya esté disponible en el mercado. Y te sugerimos que no dudes en echarle mano: se trata de uno de esos juegos que te van a tener aferrado al joystick durante días y días.

club play



CLUB PLAY # 26 es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics)Casilla de Correo 5086C1000WBY - Correo CentralBuenos Aires - Argentina.
Director: Marcelo Ciccone - **Distribución:** en Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S.H., Río Cuarto 2628, Cap. Fed., en Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950, Cap. Fed. - **Impresión:** Artes Gráficas Buschi S. A. Ferré 2250, Cap. Fed.
Impreso en Argentina/Printed in Argentina - ISSN 1666-6313 - **DICIEMBRE 2004**



JOSECITO EL BONITO

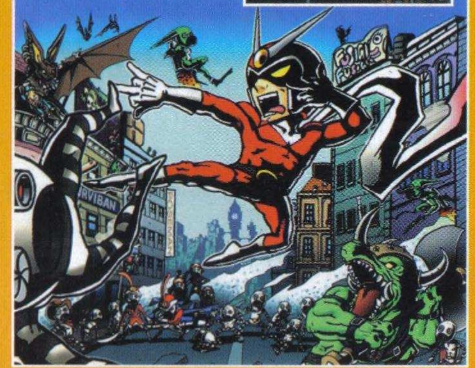
Si no sabés de qué la va Viewtiful Joe, te contamos que se trata de un divetidísimo juego de plataformas en el que la consigna es reventar a roscazos a todo el que se te cruce. ¿Se puede encontrar algo más directo y "a los bifes"? Lo dudamos. Y, para hacerla bien completita, acá te damos estos trucos que seguramente vas a saber apreciar...

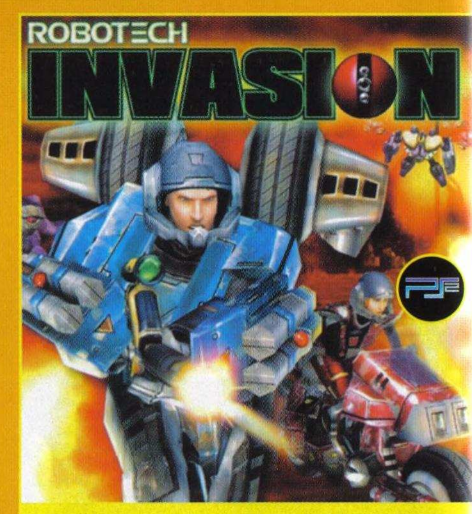
PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL VIEWTIFUL JOE: 8,70

VJoe Music Video: Completá el juego en cualquier nivel de dificultad y salvá. Ahora, Viewtiful Forever va a estar habilitado en la pantalla de Movie.
Resetear el juego: Mantené presionado **L1+L2+R1+R2+Select+Start**.
Modo V-Rated: Completá el juego en el modo Adult.
Modo Ultra V-Rated: Completá el juego en el modo V-Rated.
Modo Súper: Primero, debés ganar los ránkings Rainbow V en todos los niveles. Luego, comenzá un juego nuevo y elegí el mismo personaje con el que ganaste todos los ránkings Rainbow V, seleccionándolo con ✖. Este modo Súper le da a tu personaje VFX ilimitado.
Habilitar a Alastor: Completá el juego en el modo V-Rated.
Habilitar a Captain Blue: Completá el juego en el modo Ultra V-Rated.
Habilitar a Sylvia: Completá el juego en el modo Adult.
Habilitar a Dante: Completá el juego en cualquier nivel de dificultad.









¡Ahijuna, que se vienen los Invid!

Si tenés más de treinta, sabés de qué la va Robotech, una de los anime más exitosos que se hayan hecho. Y si tenés menos de treinta, seguro que también lo conocés, pero con el nombre de Macross. Bueh, la cosa es que este segundo juego para PS2 trae todo lo que un fan de la saga podría soñar. Y si con todo eso no te alcanza, encima nosotros te damos estos trucos...

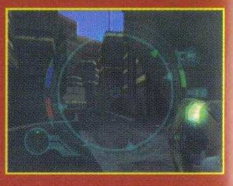
PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL ROBOTECH: INVASION: 7,00

Habilitar el Cyclone de Scott Bernard (Multiplayer): Andá a Options, seleccioná Extras e ingresá la password **LTNTCMDR**.
Habilitar el Cyclone de Rook Bartley (Multiplayer): Andá a Options, seleccioná Extras e ingresá la password **BLUEANGLS**.
Habilitar el Cyclone de Lancer (Multiplayer): Andá a Options, seleccioná Extras e ingresá la password **YLLWFLLW**.
Habilitar el Cyclone de Randy (Multiplayer): Andá a Options, seleccioná Extras e ingresá la password **KIDGLOVES**.

Nota: Al ingresar las passwords, respetá las mayúsculas.







Buscando Alternativas



Si tus joysticks dejaron de funcionar -por los terribles palos que seguro les das- y no te da como para reemplazarlos por uno oficial, exiten algunas alternativas más que recomendables.

Joystick de PS One

Es un poco más grande que el original lo que le da un poco más de comodidad. Contiene todo los botones igual que el joystick oficial, más el Turbo y el Slow Motion (funciones reconocidas mundialmente en las consolas de 8 bits). Lo más importante es que el direccional circular con centro plano es ideal para jugar a juegos de lucha al estilo The King of Fighters (combos rápidos) o para juegos con direcciones intermedias constantes como el Winning Eleven y la mayoría de los deportes. Los sticks tienen la sensibilidad justa; incluso podés arriesgarte a jugar al Quake 2 con los dos sticks sin ningún problema.

Empresa: Fun Time
Botones: 15
Analógico: Sí
Vibración: Sí
Precio: $ 33



Joystick de PS2

Lo mejor que tiene este joystick es que tiene bandas antideslizantes a los costados, como para la gente que transpira las manos cuando juega. Todos los botones tienen sensibilidad al tacto como los oficiales de PS2 y es programable: podés grabarle comandos (como una Special en un juego de pelea) o lo que se te antoje (como cambiar rápidamente a un ítem determinado) tanto en un solo botón o en una combinación de botones. Los sticks tienen extra-sensibilidad para movimientos rápidos (tené en cuenta que si no sos un jugador experimentado te puede llevar un par de días acostumbrarte). También viene con el "ata cable" incorporado, muy útil para fácil transporte (y no tenés que andar buscando el famoso alambrecito para atar los cables).

Empresa: Fun Time
Botones: 14
Analógico: Sí
Vibración: Sí
Precio: $ 59





Las resucitadas Tortugas Ninja no sólo gozan de buena salud en la tele. Los videojuegos también son su hogar. Y nada menos que la propia Konami tiene lista la segunda incursión de Donatello, Miguel Ángel, Leonardo y Rafael en la PS2.

Basado en la segunda temporada de la nueva serie de dibujos animados de las Tortugas Ninja, este Battle Nexus presenta varios de los nuevos personajes de la saga, como los Utroms, los Triceratons, los Fugitoids y a Usagi Yojimbo, ese conejo samurai que también posee su propio comic. Pero lo más importante de este juego es que, por primera vez, vas a poder jugar con las cuatro tortugas al mismo tiempo. Sí: Battle Nexus trae la opción para jugar con hasta cuatro jugadores, por lo que cada tortuga puede estar presente en el campo de batalla. Si a eso le sumás una buena cantidad de personajes ocultos para habilitar (entre los cuales se encuentra el propio Splinter), entonces no quedan dudas de que la diversión está garantizada. Pero... ¿esto es sólo para Multiplayer? No: si jugás en el modo Story, siempre vas a tener cuatro personajes con vos sin importar si estás jugando solo o con amigos. Y cada una de las tortugas tiene su propio arsenal de habilidades especiales que los hacen únicos e ideales para cada ocasión.

La onda del juego es la que todos esperaban: vas avanzando por escenarios laberínticos, reventando enemigos y hallando atajos y objetos ocultos. Y este es el espíritu que los fans de la sagan querian: mucha lucha y acción. Pero la cosa no termina acá, porque este Battle Nexus trae oculta una versión del clásico arcade de las Tortugas Ninja del año 1989, aquel que tantas llagas nos hiciera salir en los dedos.

Si lo que estás buscando es acción a lo bestia, entonces la solución está más cerca de lo que pensás... porque el Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus ya salió a la venta a finales del pasado mes de octubre.

club play

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Konami
Desarrollo
Konami Studios
Género
Acción / TPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
4
Fecha de Lanzamiento
0



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID
VR MISSIONS

Un pack que pack'e te cuento...

¡Ajajá! Se pensaban que nos habíamos olvidado, ¿no? ¡Minga! Una obra como ésta jamás terminará en el ingrato arcón del olvido (¡fuaaaa!). La super estrategia completa del no menos super pack de expansión para el Metal Gear Solid está ya en tus manos. Así que, a desempolvar el disco y a disfrutar...

Por Leonardo Irianni

CONTROLES

Vista en 1º persona.
Disparar / Agarrar.
Golpear.
Agacharse.
Guardar o equipar arma.
Guardar o equipar ítem.
Abrir inventario de armas.
Abrir inventario de ítems.

Envalentonados por la gloriosa y meritoria actuación del Metal Gear Solid en la por entonces novedosa PlayStation, allá por fines del siglo pasado (ups... suena a jeroglífico, ¿no?), los pibes de Konami, bajo el mando del talentosísimo e impredecible Hideo Kojima, se mandaron un pack de expansión para dicho juego que contenía varias y peligrosas nuevas misiones. Este pack fue bautizado como Metal Gear Solid: VR Missions y se convirtió en poco tiempo en un clásico. Si vos pudiste disfrutar del Metal Gear Solid en su momento pero nunca jugaste con esta expansión, con esta estrategia tenés finalmente la oportunidad de disfrutarla al mango. Y si ya lo habías hecho pero hubo cosas que no pudiste hacer u objetos que no pudiste hallar, esta estrategia te va a ser igualmente útil. Así que, a lo nuestro...



Metal Gear Solid VR Missions

REFRESCANDO LA MEMORIA

Correr y disparar: Podés hacer esto tanto con la Socom como con la Fa-Mas. Simplemente, mantené apretado ✖ mientras disparás.

Ahorcar a un guardia: Acercate a él por detrás (sin que te oiga ni te vea, por supu) y presioná ■ cerca de él varias veces y sin tocar el control hacia ningún lado. También podés tomarlo de rehén si mantenés presionado ■ y lo ahorcás un poco cuando se quiera liberar.

Tirar a un guardia: Se realiza casi de la misma manera en que lo harías cuando querés ahorcarlo, con la excepción de que debés presionar ■ más algún botón de dirección.

Espiar: Mantené presionado ▲ y presioná R1 o L1.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Socom: Es el arma más fácil de usar y la más común, aunque también la de menos potencia. Podés correr y disparar con ella a la vez, lo que facilita tu movilidad. Si mantenés presionado ■, podés apuntar con su mira láser haciendo las cosas más fáciles todavía. De todos modos, su precisión es pobre y algunas misiones pueden darte dolores de cabeza.

Fa-Mas: Es una ametralladora de alto poder. Al igual que con la Socom, podés correr y disparar al mismo tiempo, pero su puntería es realmente mala (como toda ametralladora, cuyo principal objetivo es arrasar con una gran cantidad de proyectiles en lugar de acertar con una sola bala en un blanco determinado). De todas formas, al lanzar una buena ráfaga de balas, esta falta de puntería no resulta algo tan grave. Lo mejor es usarla en distancias cortas y espacios cerrados.

PSG1: Se trata de un rifle de francotirador muy poderoso. Pero, así y todo, esta arma tiene muchas contras: debés usarla de lejos para que su zoom tenga efecto (de cerca, sos boleta); encima, el pulso de Snake no ayuda en absoluto y podés ver cómo la mira baila para todos lados si no usaste tu dosis requerida de Diazepam (el tranquilizante). Además, debés saber que, siempre que pongas en uso esta arma, Snake se tirará al piso; así que, ni bien la guardes, no olvides presionar ✖ para levantarte.

Nikita: Un lanzamisiles al que vos mismo le podés dar la dirección que desees (para ayudarte, posee una vista en primera persona). También podés detonar el misil si desequipás el arma. Tené cuidado porque el misil tiene una durabilidad determinada y explotará si lo tenés dando vueltas por mucho tiempo. Snake no puede moverse cuando dispara con el Nikita.

Stinger: Otro lanzamisiles, pero éste es buscador de calor. Para disparar, debés esperar que localice un objetivo. Pero, una vez que la mira se ha ubicado, es un impacto casi seguro. El secreto para varias misiones consiste en dominar bien este chiche, ya que podés alejar un poco la mira para desviarla y darle una "comba" al misil para acertar a blancos peligrosos o de difícil ubicación.

C4: Son, lógicamente, explosivos plásticos. Se pueden poner en el suelo, en las paredes y hasta en las espaldas de los guardias. Los colocás presionando ■, se detonan presionando ● y son capaces de generar una explosión tan fuerte que podría herirte seriamente si no estás lo suficientemente alejado.

Granadas: Una de las armas más inútiles del juego: es muy difícil apuntar bien para darle al blanco. Una vez que le sacás el seguro, tarda cuatro segundos en explotar; y, si mantenés presionado ■, podés retenerla en tu mano y tirarla cuando lo creas necesario (siempre, por supuesto, antes de que se cumplan los fatídicos cuatro segundos).

Claymore: Minas de proximidad. Si llegás a encontrar alguna, podés agarrarla arrastrándote sobre ella con ✖. Estas minas Claymore explotan al contacto (si la pisás, fuiste). No es una gran arma a menos que la pongas justo a los pies de tu víctima, pero a una distancia media... no la pongas demasiado cerca porque vas a volar vos también.

SNEAKING MODE

1. NO WEAPON TIME ATTACK

Misión 1: Corré, tirá al guardia al piso y pasá.

Misión 2: Andá bien hacia arriba (foto 1), tirá al guardia al piso y llegá al punto.

Misión 3: No te metas por el agujero y tirá al guardia al piso. Seguí, esperá a que el otro te dé la espalda y tiralo también.



Misión 4: Andá a la izquierda, luego arriba y después a la derecha. Pasá cerca de la pared para que el guardia que viene de frente no te vea (foto 2).

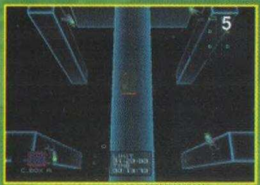


Misión 5: Esta es difícil de explicar. Caminá por el piso celeste en los cuadros de la izquierda, andá a la derecha por el camino azul oscuro hasta donde muestra la foto 3 y metete hacia el medio. No pares hasta el final, siempre fijándote en el guardia que está a la derecha, el cual también puede escucharte.

Misión 6: Es muy sencillo: arriba, izquierda, arriba, izquierda. Siempre cerca de la pared pero no pegado a ella (foto 4).

Misión 7: No mires ni pienses nada: corré hacia el final ignorando a los lásers y al guardia. Para pasar el último láser, agachate. Hacé todo rápido.

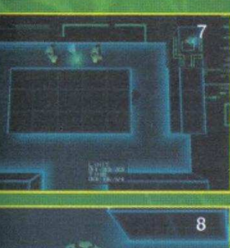
Misión 8: Agachate y caminá; parate y corré; volvé a agacharte, caminá y, luego, corré hasta el final. Tal vez te cueste un par de intentos hasta tomarle el tiempo a los guardias.

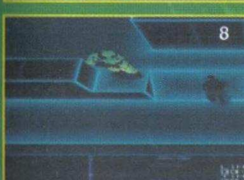


Misión 9: Equipate la Cardboard Box 1 y guiate por el mapa. Para la primera cámara, andá bien pegado a la izquierda y pasá las otras dos por el medio de ambas (todo rápido y sin detenerte). Ahora, pegate a la derecha y esperá a que todas las cámaras se detengan (medio tirando a la derecha) y detenete donde muestra la foto 5. Esperá a que la cámara de la izquierda mire arriba y pasá bien pegado a la derecha.

Misión 10: Andá hacia arriba y tirá al guardia. Volvé sobre tus pasos y andá hacia la derecha. Esperá a que el último guardia se dé vuelta y pasá por detrás.

Misión 11: Tomá el camino verde hacia arriba y luego andá hacia la izquierda, cerca de la pared superior. No te detengas por nada.





Misión 12: Ponete donde muestra la foto 6 y golpeá la pared. Cuando el guardia salga, tiralo al piso (muy rápido) antes de que te vea. Luego, subí, andá hacia la derecha y golpeá la pared como muestra la foto 7. Andá por la izquierda, tirá al guardia cuando te dé la espalda y pasá.

Misión 13: Andá hacia la derecha pero no subas todavía. Esperá a que el guardia mire recto hacia abajo (foto 8) y, ahora sí, pasá y andá por la derecha. Luego, pasá en diagonal hacia a la izquierda y luego hacia arriba hasta el final.

Misión 14: Andá avanzando bien por la derecha y no va haber problemas (hacelo rápido).

Misión 15: Andá hacia la derecha y tirá al guardia cuando mire hacia la derecha (se mueve rápido). Pasá cerca de la pared para evitar la cámara y no pares hasta el final.

2. SOCOM TIME ATTACK

Misión 1: Sólo tiros para matarlo.

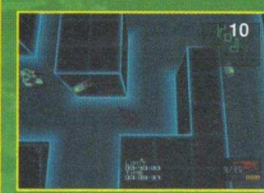
Misión 2: Subí y matá primero al que te sale hacia la izquierda (antes de que salga). Bajá y matá al otro que vendrá por la izquierda. Andá hacia la derecha, matá al del fondo y volvé por el medio para liquidar al último.

Misión 3: Golpeá las paredes para atraer la atención de los guardias y matalos.

Misión 4: Matá al que viene desde arriba por la izquierda y luego al que viene desde la derecha por abajo. Golpeá la pared para alertar al del medio (foto 9), matá al de arriba de todo (va hacia la derecha) y volvé hacia el medio del nivel. Movete hacia la izquierda y esperá al último.

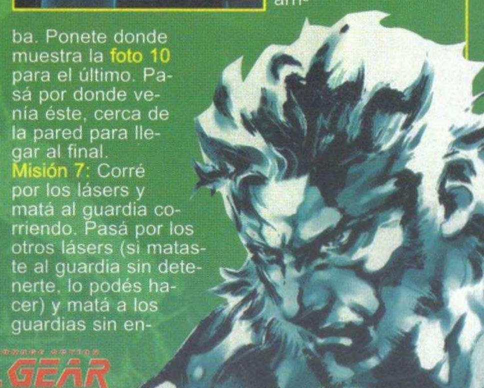


Misión 5: Andá por la izquierda y matá a esos dos (primero al que está más a la izquierda). Subí hacia el medio y, desde ahí, matá a los otros dos. La clave es terminar lo más cerca posible del final del nivel.



Misión 6: Subí y, a la izquierda, matá al primero y, muy rápido, matá al que viene desde arriba. Ponete donde muestra la foto 10 para el último. Pasá por donde venía éste, cerca de la pared para llegar al final.

Misión 7: Corré por los lásers y matá al guardia corriendo. Pasá por los otros lásers (si mataste al guardia sin detenerte, lo podés hacer) y matá a los guardias sin en-

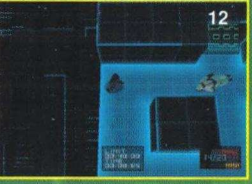




trar en su rango de alcance (foto 11). Si todo sale bien, podrás pasar el último láser corriendo.

Misión 8: Es muy fácil: matalos en el orden en que te van viniendo. Eso sí: tratá de no gastar más de tres balas por guardia, ya que las restantes, al final, te descuentan tiempo.

Misión 9: Equipá la Cardboard Box y pasá sin que la cámara te vea. Sacate la caja (con ✕), apuntá, matá al guardia, ponete la caja y seguí (rápido). Esperá a que las cámaras te dejen pasar. Llegá lo más lejos que puedas, sacate la caja, apuntá y dispará. Deben sobrarte cuatro balas que son fundamentales para obtener el primer puesto.



Misión 10: Subí, matá al primero (foto 12) y el resto te vendrán en línea recta: fácil.

Misión 11: Esperá a que salgan los dos primeros, bajá al que anda por ahí y, al último, antes de entrar al piso verde.

Misión 12: Esta misión probablemente tengas que repetirla varias veces gracias a la horrible Socom. Golpeá la pared para matar al primero, matá al que está viniendo y, para los otros dos, tratá de empezar por el de la derecha (foto 13). Para los otros dos, no desesperes: lo más probable es que Snake no sepa a quién apuntar y cambie la mira de un lado a otro. Si te animás, cambiá la mira a estado manual y, sinó, paciencia (no desperdicies balas).



Misión 13: Primero, tocá la pared para matar al primero. Después, subí y andá matando a todos de izquierda a derecha en el orden en el que los vayas viendo. Dispará rápido (no más de 3 balas) y cuidado con las luces.



Misión 14: Movete a la derecha y matá al primero. Movete más a la derecha y, arriba, matá a los otros dos. Luego, andá a la izquierda hasta ver al de la foto 14 y matalo. Luego, pasá por el medio y matá rápido a los dos últimos (es probable que se hayan alertado por los que ya mataste).

Misión 15: Acercate a la derecha y matá al primero; luego, andá hacia la izquierda (siempre por donde están las luces) y matá al segundo. El tercero saldrá desde detrás de la pared: matalo rápido, llegá a la barranca y, desde ahí, matá al cuarto. ¿Listo? ¡No! Subí la escalera hacia la derecha y mirá el mapa. Ni bien veas un punto, dispará y regresá al fin de la misión. Movete rápido ya que el reloj no está de tu lado.

WEAPON MODE TIME ATTACK

1. SOCOM

Misión 1: Dale tres tiros a cada blanco mientras corrés.



Misión 2: Más blancos que el anterior; apuntá bien con la mira.

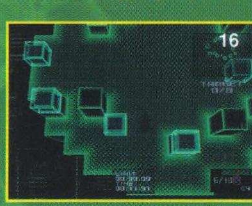
Misión 3: Empezá por el que está en la punta, bien a la derecha (se va hacia arriba). Los demás son fáciles.

Misión 4: Bajá a los dos que están a la izquierda (foto 15) y avanzá en el sentido de las agujas del reloj en busca del resto.

Misión 5: Ésta requiere un poco de práctica. Matá a los dos primeros arriba y luego al de abajo a la izquierda. Luego, al otro de arriba a la izquierda, al de abajo a la derecha, al de arriba a la izquierda, al de abajo a la derecha y al de abajo a la izquierda.

2. C4

Misión 1: Seguro que lo hacés mejor que yo. Plantalo, alejate y detonalo (con ●).



Misión 2: Tenés que poner un C4 cada dos blancos (foto 16) y detonarlos; hacelo rápido.

Misión 3: Acá sí que no te puedo ayudar. Debés eliminar ocho blancos móviles. La explosión de un C4 hace otra explosión que afecta al resto. Debés eliminar cuatro de la derecha y cuatro de la izquierda (foto 17).

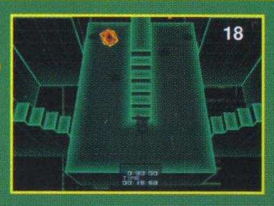


Misión 4: Debés plantar dos al pie de la escalera y detonarlos




Metal Gear Solid VR Missions

cuando hay tres en diagonal. Fijate por la sombra (foto 18); el tiempo es poco.



Misión 5: Poné uno para los cuatro primeros, subí la escalera y poné uno para los blancos que suben. No olvides romper también las barreras (foto 19). Cuando plantes el último C4, retrocedé hasta el piso-trampa, detonalo y volvé rápido.

3. FA-MAS

Misión 1: Como con la Socom: sólo tres tiros por blanco.

Misión 2: Juntá a tres de cada lado, luego el de abajo y por último el de arriba.

Misión 3: Parece fácil pero no lo es tanto. El truco está en no meterse demasiado en los pasillos.

Misión 4: Conseguir el primer puesto requiere práctica. Asegurate de detenerte muy poco (corré y dispará). Dispárale a los blancos ni muy cerca ni muy lejos (acordate que la explosión te daña). No dispares al dope.

Misión 5: Estos blancos no explotan pero se mueven y se teletransportan. Al principio, un blanco te va a venir desde atrás (foto 20). Más adelante en el nivel, si un blanco se te va muy atrás, empezá todo de nuevo.

4. GRENADE

Misión 1: Con la primera granada debés romper los dos de abajo (foto 21). Desde ahí, tirá una en línea recta para el que está arriba, y una en cada costado. Debés llegar al final antes de que exploten todas las granadas.



Misión 2: Puntería y velocidad. No dejes que las granadas caigan a los pozos y hacelo muy rápido (sólo usá tres granadas).

Misión 3: De nuevo el tiempo nos juega en contra. Pero, si tirás siguiendo el orden contrario a las agujas del reloj (y empezando desde arriba), puede que te salga de una.

Misión 4: Tirá las granadas de costado. Los últimos dos son los más difíciles por que, tal vez, la explosión no los alcance. Tirá sólo una granada y lo más lejos posible.

5. CLAYMORE

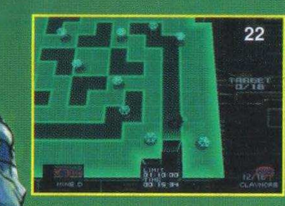
Misión 1: Recogé las dos minas y usá una de cerca.

Misión 2: Recogé las dos minas más cercanas y andá hacia arriba. Rompé los blancos a media distancia.

Misión 3: Es posible romper todos los blancos con las cuatro primeras minas y terminar en 22 segundos.

Misión 4: No agarres ninguna mina más y, si podes romper de a dos, mejor (ponelas a media distancia).

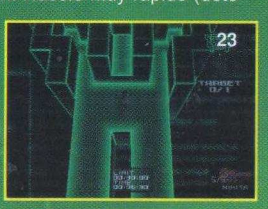
Misión 5: Bueno, acá no te puedo ayudar casi en nada. Son 16 blancos que se mueven, así que hacer una guía detallada es algo imposible. Las únicas ayudas que te puedo dar es que siempre va a haber al menos un blanco por cada punta (foto 22); y, aproximadamente a los 10 segundos, se juntan varios blancos en el medio. Aprovechalo. Por suerte, el tiempo no es tan justo.



6. NIKITA

Misión 1: Es fácil y a la vez difícil. Dispará sin moverte y mové el misil desde afuera.

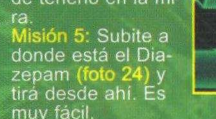
Misión 2: Sin moverte de donde estás, tirá (usá la vista de afuera) y matá al de la izquierda y luego uno de la derecha. Matá a los restantes en el mismo orden. Hacelo muy rápido (deto-

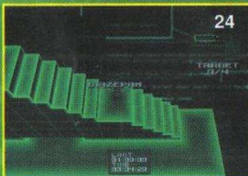


nalos).
Misión 3: Guialo con la vista en tercera persona. Fácil.
Misión 4: Ponete recto a la ventana del medio (foto 23), dispará y guialo con la vista en primera persona.
Misión 5: Guialo con la vista en primera persona y ojo con las ametralladoras. Empezá por la izquierda y, al final, andá hacia la derecha para evitar la última ametralladora.

7. PSG-1

Misión 1: Sólo 3 blancos. No agarres el Diazepam ya que perdés tiempo.
Misión 2: Parecida a la anterior, pero con más blancos. Si querés, usá el Diazepam.
Misión 3: Andá hacia la izquierda y vas a ver el Diazepam. Usalo y, desde ahí, tirale a los blancos. Te debería sobrar tiempo.
Misión 4: Agarrá el Diazepam, andá hacia la derecha y, desde ahí, bajá a los 3 del medio. Hay 4 que giran alrededor: buscalos en el sentido de las agujas del reloj y recordá que el disparo tarda en llegar, por lo que debés tirar antes de tenerlo en la mira.

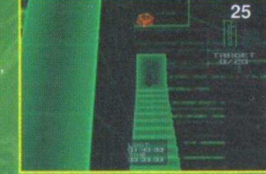




Misión 5: Subite a donde está el Diazepam (foto 24) y tirá desde ahí. Es muy fácil.

8. STINGER

Misión 1: Andá en cualquier dirección lo más lejos que puedas, apuntá lo más alto que llegues, dispará y volvé a donde empezaste.
Misión 2: Así como estás, apuntando arriba, vas a ver al primero. A la izquierda el próximo, el otro a la derecha. Ahora, andá por la derecha y hacia arriba para ver el último.



Misión 3: Ahí donde empezás, podés bajar a dos. En el piso de abajo hay uno (foto 25) y el resto está arriba. ¡Tenés tiempo de sobra como nunca lo tuviste hasta ahora, papá! Aprovechalo.
Misión 4: Más fácil de lo que parece. Ponete a dar vueltas buscando a los que no estén tras las columnas y tirales. Tenés bastante tiempo.
Misión 5: Este requiere otro poco de práctica. Tenés cuatro blancos abajo (uno por dirección) que deben ser limpiados primero. Otros cuatro más al fondo y seis arriba (los ves desde las puntas). Si apuntás, subís y bajás la mira y no ves nada, guardá el arma y probá en otra punta.

ADVANCE MODE

1. SOCOM

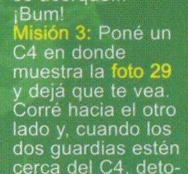
Misión 1: Buu... tres tiros a cada uno.
Misión 2: Otra muy fácil, pero con más posibilidades de ser visto. Cuidado.
Misión 3: Matá al de la izquierda (te verá) (foto 26), luego al de la derecha y al de arriba, corriendo.
Misión 4: Matá al de la izquierda, subí y matá al próximo. Luego, al de la derecha y al último. No deben verte.



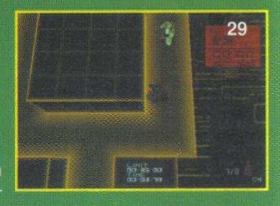
Misión 5: Matá al de abajo, luego al que vendrá de arriba; luego, al de la izquierda y, por último, al de la derecha (foto 27). Tené cuidado: no deben verte pero el piso ruidoso llamará la atención de los guardias.

2. C4

Misión 1: Corré y ponelo cerca de él; dejá que te vea y, cuando te pegue, detonalo (foto 28).
Misión 2: Guardá el C4 (con R1), golpeá la pared y, ahí mismo, ponelo. Cuando el guardia se acerque... ¡Bum!



Misión 3: Poné un C4 en donde muestra la foto 29 y dejá que te vea. Corré hacia el otro lado y, cuando los dos guardias estén cerca del C4, detonalo.



Misión 4: Poné uno para el de la izquierda. Ahí mismo, poné otro y corré hacia abajo. Cuando se junten los tres, detonalo. Si te sobra uno (suele pasar), usá otro C4 más. Igual, es fácil conseguir el primer puesto.
Misión 5: En el sentido contrario a las agujas del reloj y a razón de un C4 por guardia, el primer puesto será tuyo.

3. FA-MAS

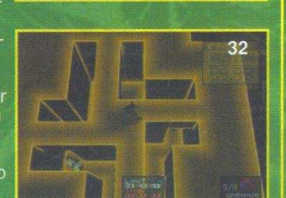
Misión 1: Sorprendelo por el camino de la izquierda (te puede ver; la idea es que eso no pase).
Misión 2: Matalos en este orden: el de la derecha (por atrás), el de arriba y el de la izquierda.



Misión 3: Aunque parezca mentira, es muy fácil: matalos en el orden que quieras y no importa que te vean. Lo que importa es que lo hagas bien rápido.
Misión 4: Ésta requiere que seas muy rápido. Arrancá y matá a los dos primeros corriendo. Empezá a disparar antes del piso trampa (foto 30) para matar a los tres últimos.
Misión 5: Nada de estrategia: mandate a lo loco. No importa si te ven, total debés superar 15 segundos que son eternos.

4. GRENADE

Misión 1: Subí la escalera y tirala desde ahí.
Misión 2: Embocala en el agujero (y, para los que son mal pensados, acá esta la foto 31, je).
Misión 3: A ver... ¿¡cómo hago para explicarte esto?! Mirá bien la foto 32. Además de esos guardias, hay uno más en la puertita de la derecha (abajo, obviamente). En esa posición quedarán durante una alarma. Vos debés tirar la primera granada a la puertita de la que te hablé antes y guiarte por la foto para el resto.



Misión 4: Ésta está jodida. Tirá la primera justo abajo del primer agujero de la izquierda (foto 32). Esperá a que te vean y no corras; esquivá las balas y ambos guardias caerán. Para los otros dos, debés acertar tirando en diagonal por los costados (fácil de decir).



Misión 5: Otra no menos difícil. Desde donde empezás, da uno o dos pasos hacia adelante y tirá la primera. Antes de que esa estalle, movete un cuadro a la derecha y tirá otra hacia abajo. Si todo salió bien, el primero voló hacia arriba y los otros dos se pararon justo encima de la segunda granada (foto 33). Luego, andá por la derecha y tirale al próximo en diagonal. Al último, lo vas a tener en línea recta.

5. CLAYMORE

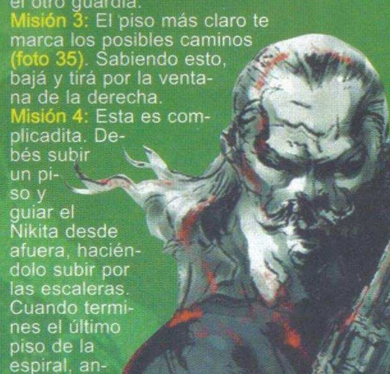
Misión 1: Agarrá las dos minas y plantale una justo en el pie.
Misión 2: Como en la anterior: Agarrala y plantala delante de sus ojos.



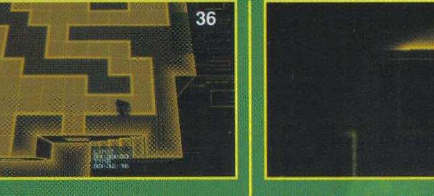
Misión 3: Fácil, fácil, fácil. Matá al que está a la izquierda como lo venías haciendo. Ahí, el resto vendrá en malón haciéndote las cosas más fáciles (con una o dos minas más, los bajás).
Misión 4: Otro regalito. Plantales minas en los pies como en las tres anteriores y andá a lo bruto que no pasa naranja. Hay mucho tiempo.
Misión 5: Seguí al guardia por donde va. Cuando llegues al lugar que se ve en la foto 34, pasá agachado y agarrá una mina para, después, volver por donde ibas. Agarrá el detector y ahorcá al guardia (sí, haceme caso). Luego, mandate hacia el final de una y usá la única mina para el otro guardia.

6. NIKITA

Misión 1: La idea es que lo manejes de afuera con los direccionales, no con el stick.
Misión 2: Tirá un misil por la ventana de la izquierda, el cual debe ir bien derecho, así toma velocidad. Luego, tirá un segundo misil al mismo lugar para el otro guardia.
Misión 3: El piso más claro te marca los posibles caminos (foto 35). Sabiendo esto, bajá y tirá por la ventana de la derecha.
Misión 4: Esta es complicadita. Debés subir un piso y guiar el Nikita desde afuera, haciéndolo subir por las escaleras. Cuando termines el último piso de la espiral, an-



dá hacia la izquierda para ver otra escalera (foto 36); usala y, luego, andá hacia arriba para ver una más. Por la mitad de ella, salí y dale de una al guardia. Es imprescindible que vayas a toda velocidad (o sea, derecho).


36


37

Misión 5: Parecida a la anterior, pero más fácil. Guiá al misil desde afuera (guarda con las ametralladoras) y pegale al guardia del medio, tirando a la derecha (foto 37).

7. PSG1

Misión 1: Es fácil, pero debés hacerlo todo muy rápido para conseguir el primer lugar. No uses el Diazepam.

Misión 2: Agarrá el Diazepam, apoyate en el medio, matá al de la izquierda, luego al de la derecha y por último al otro de la izquierda (este último salió luego de matar al primero).

Misión 3: Agarrá el Diazepam y tirate en el medio. Matá a los dos de izquierda a derecha y el último vendrá de sorpresa por tu izquierda.

Misión 4: Acá puede ser que tu cabeza empiece a doler. Por el medio de la casa, agachado, agarrá el Diazepam. Ahora, empezá por la izquierda, de abajo para arriba. Y, luego por la derecha, también de abajo para arriba (o de sur a norte, para que te sea más fácil). Usá los binoculares para buscarlos y, cuando los ubiques, poné rápido el rifle.


38

Misión 5: Agarrá el Diazepam y metete en el hueco que ves ahí. Empezá desde arriba (rompé el vidrio) y matá al primer guardia (foto 38). Por ahí mismo vendrán otros dos, así que no te muevas. Los otros tres están abajo.

8. STINGER

Misión 1: Es muy fácil; subí la mira y tirale.

Misión 2: Subí la escalera, tirale y bajá muy rápido para terminar el nivel.

Misión 3: Bueno... mejor sentate y ponete a practicar. Es muy difícil lograr el primer puesto acá. Lo que debés hacer es apuntar como muestra la foto 39, darle comba hacia abajo al misil y matar a los dos de un solo tiro. Para colmo, debés hacer todo muy rápido porque los guardias se mueven. Buena suerte.


39

Misión 4: Subí la escalera y empezá por el de abajo a la izquierda. El resto irá por la derecha. Con dos misiles más, debería alcanzarte.

Misión 5: Ni bien empezás, tenés un hueco a tu derecha. Tirales desde ahí y no dejes que se acerquen a la escalera. Subí al otro piso para terminar el nivel.

SPECIAL MODE

1 MIN BATTLE

En esta parte no voy a hacer estrategia; ni siquiera puedo darte consejos ya que cada nueva partida es distinta. Este entrenamiento se divide en US Target y US Enemy: la primera es similar al modo Weapon (o sea, con los blancos celestes y rojos) mientras que US Enemy es contra guardias. En todas las misiones el objetivo es el mismo: matar una cierta cantidad de guardias o blancos en un minuto y (obviamente) sobrevivir. Cada arma tiene un escenario propio y, por lo general, no es muy difícil conseguir los primeros puestos (a excepción de las misiones Claymore vs. Target y Fa-Mas vs. Enemy). Lo único que puedo decirte es que aprendas bien las características de cada arma para usarlas a tu favor y que en ningún momento te preocupes por las municiones (¡yupi!).

US 12 BATTLE

Mirá que acá tampoco te puedo ayudar cuanto yo quisiera ya que, si bien siempre hay doce guardias, su salida es al azar.

Misión 1: Andá a la derecha y matá a tres o cuatro con el Stinger. Si se te vienen de a muchos, usá las granadas o el PSG1. El fin del nivel está en el centro.

Misión 2: Matá a todos los que puedas con la Socom (tenés 30 balas, podés bajar a 10). Al resto, con las Claymore o el C4. El fin del nivel está donde comenzaste.


40

Misión 3: Acá el tiempo no ayuda en absoluto. Desde donde muestra la foto 40, matá a dos o tres con los Nikita. Por ahí, tratá de juntarlos de a dos o tres y usá las Claymore, el C4 y la granada sabiamente. Si te falta, pelá la Socom. El fin del nivel está bien a la derecha, arriba.

MISTERY

Estas misiones no son por tiempo.

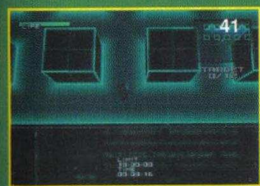
Metal Gear Solid VR Missions



Debés agarrar al sospechoso y llevarlo al fin del nivel.

Misión 1: Es el grandote.

Misión 2: Es el que tiene la máscara distinta (foto 41).

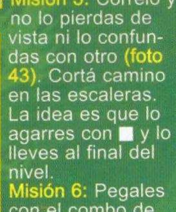

41



Misión 3: Es el que no respira (miralos con ▲).

Misión 4: Agarrá uno y llevalo a un costado (foto 42); el que se choque a la pared es el culpable.

42



Misión 5: Correlo y no lo pierdas de vista ni lo confundas con otro (foto 43). Cortá camino en las escaleras. La idea es que lo agarres con ■ y lo lleves al final del nivel.

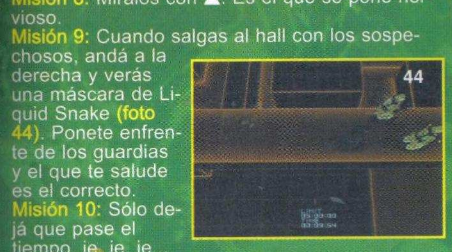
43

Misión 6: Pegales con el combo de tres golpes. El culpable caerá de diferente manera al resto.

Misión 7: Seguir las huellas es muy difícil. Lo mejor es hacerlo al azar pero, generalmente, es el último en llegar a su lugar.



Misión 8: Miralos con ▲. Es el que se pone nervioso.


44

Misión 9: Cuando salgas al hall con los sospechosos, andá a la derecha y verás una máscara de Liquid Snake (foto 44). Ponete enfrente de los guardias y el que te salude es el correcto.

Misión 10: Sólo dejá que pase el tiempo, je, je, je...

PUZZLE

Misión 1: Tirá la granada un cuadro antes del guardia.

Misión 2: Hacele el combo de tres golpes con el control tirando un poco a la izquierda.

Misión 3: Movete lo más que puedas a la derecha y dale un cuetazo al único guardia.

Misión 4: Acá debés tener mucha práctica con el Stinger. El primer tiro hará explotar a la mayoría. Tenés otros cuatro blancos en el medio (donde voló el resto) y debés buscar la mira, moverla y disparar (foto 45). Los otros dos están a la derecha; uno debe ser bajado por una de las ventanitas y, para el otro, sólo hace falta ir al fondo.

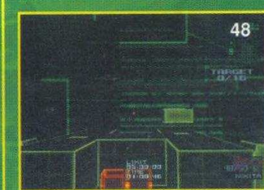
45

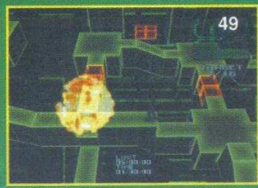
Misión 5: No dispares como loco ya que las balas son justas para cumplir la misión. Corré y dispará.

Misión 6: Y llegamos a una de las misiones más jodidas del juego. Debés romper todos los cuadros en un orden determinado, así que andá al cuadro de la izquierda (foto 46) y hacé subir el misil por la ventana que está a la derecha(en el edificio central). Girá hacia atrás, subí otra rampa y, ahora, seguí a donde estaba la ventana para romper el primero (cuidándote de no estar cerca). Ahora, tirá otro misil haciendo el mismo recorrido pero usando otras dos rampas (una a la izquierda y otra a la derecha) y haciendo detonar otros dos blancos justo en la cima del edificio (foto 47). Ahora, volvé y rompé el piso que sirvió de puente para ese sector y rompé el cuadro que está solito para poder bajar (foto 48). Deberías andar cerca del minuto de tiempo. Ahora, andá a donde el piso está bien bajo y, desde ahí, tirá y guialo hasta debajo del edificio. Seguí y, bien a la derecha, tirá y guialo a donde estaba el piso bajo que te sirvió recién y rompé también los que están arriba a la derecha (hacen un puente). Sólo quedan 4; rompé los que están a la izquierda primero y luego los de la derecha, pero ponete en la plataforma de abajo (foto 49) porque es ahí donde termina el nivel.


46


47


48


49

Misión 7: Yendo para



abajo, verás el detector. Equipalo y agarrá las minas en el medio de las luces. Usá una en la barrera y pisala vos mismo para detonarla y pasar.

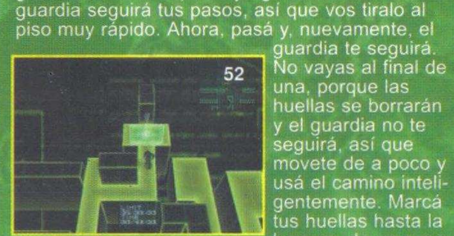
Misión 8: Otra difícil. Debés dejar todas las columnas levantadas. Tirá dos para levantar las ocho de arriba (o sea, una para los cuatro de la izquierda y lo mismo para los de la derecha). Para los de abajo, debés ponerte bien en las puntas (foto 50) y tirar en diagonal. Si le das a una de las columnas levantadas, se volverá a bajar.


50

Misión 9: Debés llevarlo por la derecha hasta donde muestra la foto 51 (dando golpes a la pared). Ahí, esperá a que se termine de distraer (la visión se pone azul) y, muy rápido, ponele un C4 en la espalda. Detonalo cuando pase por las cámaras.


51

Misión 10: Agarrá el detector, pasá cuando el guardia te dé la espalda y agarrá la mina. El guardia seguirá tus pasos, así que vos tiralo al piso muy rápido. Ahora, pasá y, nuevamente, el guardia te seguirá. No vayas al final de una, porque las huellas se borrarán y el guardia no te seguirá, así que movete de a poco y usá el camino inteligentemente. Marcá tus huellas hasta la barrera, da un paso atrás y poné la mina (foto 52) para, luego, esconderte rápido.

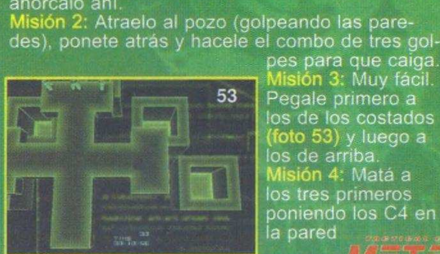

52

VARIETY

Misión 1: Agarrado de atrás, traelo al piso claro y ahorcalo ahí.

Misión 2: Atraelo al pozo (golpeando las paredes), ponete atrás y hacele el combo de tres golpes para que caiga.

Misión 3: Muy fácil. Pegale primero a los de los costados (foto 53) y luego a los de arriba.


53

Misión 4: Matá a los tres primeros poniendo los C4 en la pared que está detrás de ellos (o sea, donde empezás), pero prepará uno o dos explosivos para los tres que vendrán a buscarte.

Misión 5: Parece imposible (foto 54). Debés pasar sin que te vean, así que no hagas cosas raras. Más que nada, mirá el mapa y fijate que los guardias de la izquierda dejen un espacio al volver. Ahí está tu salida.

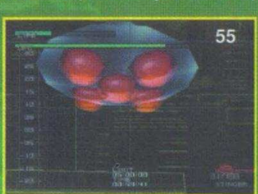

54

Misión 6: Sí, se vino la noche. Debés matar a los guardias con camuflaje Stealth. Son casi invisibles así que afiná bien tu vista. Lo mejor es que avances en el sentido contrario a las agujas del reloj (me faltó decirte que no hay mapa y, si te ven, la misión falló). El fin del nivel está donde lo empezaste.

Misión 7: Matá a todos los blancos antes de que se te acerquen y no te preocupes por el tiempo.

Misión 8: Subí al primer piso y tomá el Diazepam. Debés pegarle a los cinco blancos sin tocar a los guardias. El primero está abajo a la izquierda; el segundo, arriba a la derecha, y los próximos dos, los cuales se mueven, saldrán por el medio. Para el último, todos los guardias harán una barrera (foto 54). Movete hacia la izquierda y esperá a que el guardia del medio se mueva y dispará. Bajá un piso para terminar el nivel y no uses más de cinco balas.

Misión 9: Bajá los 74 blancos con la Socom y llegá al final a tiempo. No hay mucho más que decir; sólo practicá y hacelo rápido.


55

Misión 10: Igual a la anterior, pero con la Fa-Mas.

Misión 11: Rompé 20 blancos (hacelo rápido) y dale sin miedo al UFO (foto 55).

Misión 12: Buscá los blancos en las rodillas, el pecho y la cabeza. Si el soldado aplasta a Meryl, fuiste.

Misión 13: Igual a la anterior, pero con dos soldados (estas dos últimas misiones no son por tiempo).

NINJA

Misión 1: Rompé todos los blancos de madera. Es muy fácil, sobra el tiempo. Fijate que están en el primer piso, sobre las cajas bordeando la pared superior y hay cuatro en el medio.

Misión 2: Debés matar treinta soldados. De más está decir que lo mejor es que te vean, así vienen de todos lados durante la alarma; total, los bajás de un golpe.

Misión 3: Matá a Snake; si matás a otro guardia o te ven, sonaste. Mantenete sobre las cajas y, cuando no vayas a achurar, hacete invisible por las dudas (foto 56).

Metal Gear Solid VR Missions


56

NG SELECTION

Misión 1: Juntá todas las minas. Ya sabés cómo hacerlo.

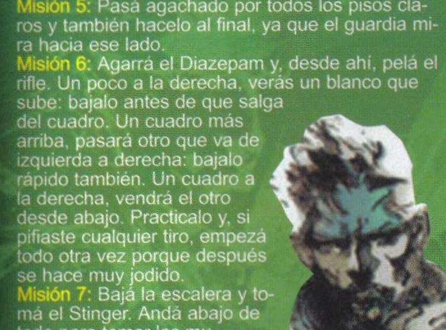
Misión 2: Así como estás, tirá una granada lo más rápido que puedas y escondete.

Misión 3: Ponete la Cardboard Box; cuando se dé vuelta, avanzá un cacho y el guardia vendrá a ver la caja. Seguilo un poco, tiralo al piso y pasá.

Misión 4: Disparà y, cuando la explosión termine, seguí con el resto (con una explosión, bajás a todos hasta el final).

Misión 5: Pasá agachado por todos los pisos claros y también hacelo al final, ya que el guardia mira hacia ese lado.

Misión 6: Agarrá el Diazepam y, desde ahí, pelá el rifle. Un poco a la derecha, verás un blanco que sube: bajalo antes de que salga del cuadro. Un cuadro más arriba, pasará otro que va de izquierda a derecha: bajalo rápido también. Un cuadro a la derecha, vendrá el otro desde abajo. Practicalo y, si pifiaste cualquier tiro, empezá todo otra vez porque después se hace muy jodido.



Misión 7: Bajá la escalera y tomá el Stinger. Andá abajo de todo para tomar las municiones y tirale. Otra estrategia más "pro" es seguirlo dándole pequeños toques al stick (para no hacer ruido) y ahorcarlo.

Misión 8: Esperá a que el asesino vaya y se agache frente al cadáver para agarrarlo y llevarlo al fin del nivel (esta misión no es por tiempo).

VR MISION

La prueba más difícil de todas. Son diez niveles cortos los cuales debés superar en menos de siete minutos (para el primer puesto). Si te bajan o ponés "Restart", empezás de vuelta el nivel en el que estabas pero con el tiempo actual (el reloj no se reinicia). No te gastes tanto en recoger armas ni municiones ya que acá no te descuentan tiempo al final. Sentite libre de probar las rutas que quieras; yo te voy a dar la mía en especial.

Misión 1: Sin agarrar nada, andá por la izquierda hasta el final (no mates guardias; a lo sumo, tirales).

Misión 2: Agarrá la Socom y, luego, tomá el camino de la izquierda, llamá al guardia, tiralo y hacé lo mismo con el otro.

Misión 3: Tomá las granadas y ahorcá al guardia. Al próximo, bajalo con la Socom. Pasá sin matar a nadie más.

Misión 4: Agarrá los C4 y tratá de crear una distracción con una granada (si matás a uno, mejor). Luego, pasá (seguro que te vieron), poné un C4 y, cuando te peguen y seas inmune, detonalo y pasá.

Misión 5: Tomá el detector y usalo para llegar a los Thermal Goggles. Equipalos, pasá por los lásers y tomá las minas (los puntos rojos). Ir por la Ración es un riesgo innecesario.

Misión 6: Agachate, andá hacia la izquierda, agarrá la Body Armor y ponétela. Seguí y tomá el PSG-1. Matá al guardia que viene y al más cercano al piso celeste.

Misión 7: Andá agachado y agarrá la Fa-Mas (también podés hacerlo por la derecha). Si querés, tomá la Ración y luego disparale al muro para salir.

Misión 8: No importa que te vean al principio, lo harán tarde o temprano. Tirá una granada por la ventana de abajo y otra por la ventana de la izquierda. El fin del nivel está abajo de todo.

Misión 9: Andá por el camino de la izquierda (en el medio hay una Ración).

Misión 10: Matá a todos. Usá el PSG-1, la Socom y la Fa-Mas.

Bueno, ya está. El Metal Gear Solid: VR Missions, el pack de expansión para el mejor juego de PlayStation que se haya hecho jamás, acaba de terminar. Te saludo, soldado, y nos vemos en la próxima.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Mirella: Muchas gracias por ayudarme. Nunca tenés problemas y siempre lo hacés volando.

Ale: Un maestro. Gracias de todo corazón por los detalles que enriquecen esta estrategia.

Martín: Gracias por ayudarme taaaaanto (sos el que más hizo). Un amigo de verdad.

Eiko: Amigazo, muchas gracias por dejarme usurpar tu casa para darme una mano con las screen

club play

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS



A diferencia de todos los otros videojuegos que han salido a lo largo de los años sobre el Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda, este King Arthur de Krome Studios no se basa en la leyenda... sino en la película.

KING ARTHUR

Distribución
Konami
Desarrollo
Krome Studios
Género
Acción / TPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
1
Fecha de Lanzamiento
Noviembre 2004

KING ARTHUR

Con unos gráficos impactantes, este juego tiene una onda muy The Lord of the Rings, en el que vos solito, al mando de tu personaje y blandiendo una espadita que te permite realizar un par de combos, tenés que enfrentarte a hordas y hordas de enemigos con la salvedad, claro está, de que no todas las batallas en este juego son a pie; también podés ir a caballo. Y este nuevo amiguito no sólo te permite moverte con mayor velocidad, sino que además te da una nueva arma: puede patear violentamente a cualquier enemigo que se acerque por detrás.

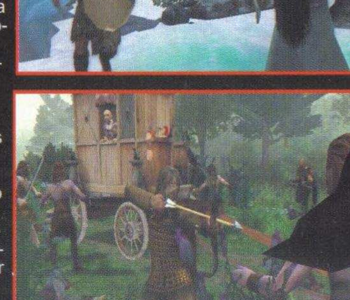
A medida que vas avanzando en el juego, vas ganando puntos de experiencia que les permite a Arthur y a los otros cuatro personajes seleccionables (Guinevere, Lancelot, Bors y Tristren) habilitar nuevos combos y movimientos. Además, cada uno de ellos posee un ataque propio que le permite rechazar a varios enemigos a la vez con un solo movimiento.

Los escenarios, por su parte, no son un mero adorno. Interactivois al mango, te dan varias posibilidades para usarlos en tu favor (por ejemplo, podés empujar rocas desde ciertos lugares para que caigan sobre tus enemigos).

La historia sigue fielmente la de la película y cada nivel representa una escena determinada de ella, mientras que los personajes están modelados sobre los propios actores que los interpretaron en la pantalla grande (Clive Owen como Srthur, Keira Knightley como Guinevere y Ioan Gruffudd como Lancelot).

Excelentes gráficos, sonido impecable, grandes animaciones y batallas épicas es lo que King Arthur ofrece. Si sos amante de la acción furibunda, este título es una gran alternativa.

club play



Nunca se había hecho un videojuego de Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda con tanto realismo.

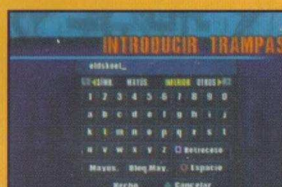
EL CAPO DE LAS PATINETAS

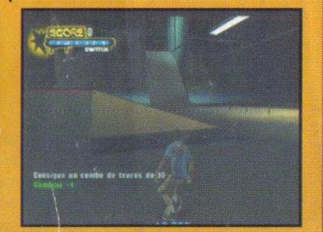


A esta altura, ya no cabe ningún tipo de dudas. Ni siquiera el más iluso puede negar que la saga de los Tony Hawk es la más importante y exitosa que se haya hecho jamás para el género de los deportes extremos. Y, en particular, el Tony Hawk's Underground 2 se lleva los laureles como el mejor título de toda la serie. Si vos ya babeaste a más no poder con este juego, acá te damos una bocha de trucos para que sigas dándole duro...

PUNTAJE CLUB PLAY PARA EL TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: 9,80

Equilibrio Rail/Lip ilimitado: STRAIGHTEDGE.
Habilitar a Natas Kaupas: OLDSKOOL.
Habilitar a Nigel Beaverhausen: SELLOUT.
Completá Boston en el modo Story: Habilitar a Benjamin Franklin.
Completá Barcelona en el modo Story: Habilitar a Bul Fighter.
Completá Berlin en el modo Story: Habilitar a Graffiti Tagger.
Completá el modo Classic en Sick: Habilitar a Jesse James.
Completá el modo Story en Easy: Habilitar a Shrek.
Completá el modo Story en Easy: Habilitar a Space Monkey 1.
Completá el modo Story en Easy: Habilitar a Phil Margera.
Completá el modo Story en Easy: Habilitar a Geeky Kid.
Completá New Orleans en modo Story: Habilitar a Jester.
Completá el modo Classic en Sick: Habilitar a Natas Kaupas.
Completá el modo Story en Sick: Habilitar a Nigel.
Completá el modo Story en Normal: Habilitar a Paulie.
Completá el modo Story en Easy: Habilitar Pedestrian Group A.
Completá el modo Story en Normal: Habilitar Pedestrian Group B.
Completá el modo Story en Sick: Habilitar Pedestrian Group C.
Completá el modo Classic en Normal: Habilitar Pedestrian Group D.
Completá el modo Classic en Sick: Habilitar Pedestrian Group E.
Completá el modo Story con el 100%: Habilitar a Pedestrian Group F.
Completá el modo Story en Normal: Habilitar a The Hand.
Completá el modo Story en Normal: Habilitar a Lost Soul 1.
Completá el modo Story en Normal: Habilitar a Sea Captain.
Completá el modo Classic con el 100%: Habilitar Pedestrian Group G.
Completá el modo Story en Easy: Habilitar a Phil Margera.
Completá el modo Story: Habilitar Pro Skater Level.
Completá Skatopia en el modo Story: Habilitar a Ryan Sheckler.
Completá Australia en el modo Story: Habilitar a Shrimp Vendor.
Completá el modo Classic en Normal: Habilitar a Steve-O.
Completá el modo Story en Normal: Habilitar a The Hand.
Completá el modo Story en Sick: Habilitar a soldado de Call of Duty.
Completá el modo Story en Sick: Habilitar a Nigel Beaverhausen.
Completá el modo Classic en Normal: Habilitar el Tony Hawk original.

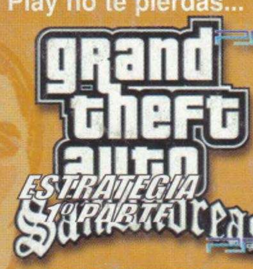




club play

En este número de la Club Play no te pierdas...

- (T) Brave Fencer Musashi
- (T) Breath of Fire IV
- (E) Conflict Vietnam
- (P) Death by Degrees
- (T) Formula One 2004
- (OC) Gran Turismo
- (OC) Grand Theft Auto: San Andreas
- (OC) Hack: Quarantine
- (T) Inuyasha: A Feudal Fairy Tale
- (P) Jak 3
- (P) King Arthur
- (E) Metal Gear Solid: VR Missions
- (OC) Red Dead Revolver
- (OC) Resident Evil
- (T) Robotech: Invasion
- (OC) Samurai Shodown 4 Special
- (T) Spiderman 2
- (T) Star Wars: Battlefront
- (T) Street Racing Syndicate
- (T) Syphon filter: Omega Strain
- (P) Teenage Mutant Ninja: Turtles 2 Battle Nexus
- (P) The Elder Scrolls IV: Oblivion
- (T) Tony Hawks Underground 2
- (T) Valkyrie Profile
- (T) Viewtiful Joe
- (T) Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories



ESTRATEGIA 1º PARTE

CONFLICT VIETNAM

ESTRATEGIA FINAL



+ FUSIONES ESPECIALES

METAL GEAR SOLID
VR MISSIONS

ESTRATEGIA CLASICA



PREVIEW

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
P= Preview
I= Informe
R= Review

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PS2:

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Acción - USA) ****
Jak 3 (Avent. - USA) *****
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events (Acción - USA) **
Samurai Warriors: Xtreme Legends (Acción - USA) ****
The Urbz: Sims in the City (Simulación - USA) ***
Sonic Mega Collection Plus (Plataformas - USA) **
Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask (RPG - USA) ***
Killzone (Acción - USA) *****
The Lord of the Rings, The Third Age (RPG - USA) *****
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (Avemturas - USA) *****
Spyro: A Hero's Tail (Avent.- USA) *****
Call of Duty: Finest Hour (Acción - USA) ****
Crash 'N' Burn (Carreras - USA) ***
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Acción / Espionaje - USA) *****
King Arthur (Acción - USA) ***
Need for Speed Underground 2 (Carreras - USA) *****
Capcom Fighting Evolution (Lucha - USA) ***

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1- Winning Eleven 6
2- Crash Team Racing
3- C. Mac Rae Rally 2.0
4- Metal Gear Solid
5- Final Fantasy VIII
6- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
7- Final Fantasy VII
8- Legend Of Legaia
9- Metal Slug X
10- Gran Turismo 2

PS2:

1- Grand Theft Auto San Andreas
2- Winning Eleven 8
3- The Lord Of The Rings: Third Age
4- Star Wars: Battlefront
5- Pro Evolution Soccer 4
6- Tony Hawk's Underground 2
7- Conflict: Vietnam
8- Viewtifull Joe
9- Star Ocean Till The End Of Time
10- Final Fantasy X-2

